ES UN PRODUCTO DE
FENDER MUSICAL INSTRUMENTS CORP.
CORONA, CA, EE.UU.

Copyright © 2000, FMIC

Marcas comerciales

Fender, Cyber-Twin, Virtual Tone Interpolation, “Better Tone Through Cybernetics”, “Innovate… Don’t Emulate”, el logotipo de Fender, el logotipo de Cyber-Twin, el logotipo de VTI, el logotipo de Fender “F” DSP, ‘59 Bassman, Bassman, Pro Amp, Prosonic, Dyna-Touch, Hot Rod, Twin Amp, Twin Reverb, Super Reverb, Deluxe Reverb, Deluxe, Champ, Vibro-Champ, Vibro-King, Vibrolux Reverb, Tremolux, Bandmaster, Ultimate Chorus, Princeton Chorus, Princeton Reverb, Sidekick, Stage, Sunn, Telecaster y Stratocaster son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de FMIC.

Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares.

Instrucciones de seguridad importantes

Este símbolo advierte al usuario que en el interior de la carcasa hay niveles peligrosos de voltaje.

Este símbolo advierte al usuario que lea toda la documentación adjunta para utilizar la unidad con seguridad.

ADVERTENCIAS:

- PARA EVITAR DAÑOS, INCENDIOS Y DESCARGAS ELÉCTRICAS, NO EXPONGA ESTA UNIDAD A LA LLUVIA NI A LA HUMEDAD.
- ESTA UNIDAD DEBE CONECTARSE A UNA TOMA DE TIERRA.
- CONÉCTESE A UNA FUENTE DE ALIMENTACIÓN DE CA DEL VOLTAJE Y FRECUENCIA INDICADOS EN EL PANEL POSTERIOR DE LA UNIDAD.
- ANTES DE LIMPIAR EL EXTERIOR DE LA UNIDAD, DESCONECTE LA ALIMENTACIÓN Y DESENCHUFE EL CABLE DE CORRIENTE ALTERNA. LÍMPIESE SÓLO CON UN PAÑO HÚMEDO. DEJE QUE LA UNIDAD SE SEQUE COMPLETAMENTE ANTES DE VOLVER A CONECTARLA A LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN DE CA.
- NO MODIFIQUE EL CABLE DE CA.

- DEJE UN ESPACIO LIBRE DETRÁS DE LA UNIDAD DE 6 PULGADAS (15,3 cm) PARA PERMITIR QUE SE REFRIGERE CORRECTAMENTE POR VENTILACIÓN.
- LOS AMPLIFICADORES Y ALTAVOCES FENDER PUEDEN PRODUCIR NIVELES DE PRESIÓN ACÚSTICA MUY ELEVADOS, QUE PUEDEN PROVOCAR DAÑOS TEMPORALES O PERMANENTES EN EL OÍDO. TENGA CUIDADO AL ESTABLECER Y AJUSTAR LOS NIVELES DE VOLUMEN DURANTE LA UTILIZACIÓN.
- NO CONTIENE COMPONENTES EN EL INTERIOR CUYO MANTENIMIENTO O REPARACIÓN DEBA REALIZARLO EL USUARIO. ACUDA ÚNICAMENTE A SERVICIOS DE MANTENIMIENTO O REPARACIÓN CUALIFICADOS.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CON LA FCC

Este equipo ha sido probado y se ha determinado que cumple con los requisitos para los dispositivos digitales de Clase B, de acuerdo con el apartado 15 de la normativa de la FCC. Estas restricciones tienen como finalidad proporcionar una protección razonable frente a interferencias en instalaciones residenciales. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía en forma de frecuencias de radio; si no se utiliza según las instrucciones, puede provocar interferencias en las comunicaciones por radio y no se garantiza que no se produzcan interferencias en determinadas instalaciones. Si este equipo causara interferencias en la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregirla aplicando una o varias de las siguientes medidas: reoriente o coloque en otro lugar la antena de recepción, aumente la separación entre el equipo y el receptor, conecte el equipo a un circuito o a una toma de corriente distintas a las del receptor. Si necesita ayuda, consulte a su proveedor o a un técnico en radio/TV con experiencia.

Prefacio

“Es imposible distinguir cualquier tecnología lo suficientemente avanzada de la magia.”

—Arthur C. Clark

Es curioso que, cuanto mejor sea, menos sorprendente parece el hecho de su creación al observador superficial. Por ejemplo: ¿Ha visto tocar a Jimi Hendrix en directo alguna vez? Tanto en vídeo como en persona, lo más chocante de Jimi era la aparente facilidad con que creaba esas gloriosas cacofonías. Sin caras arrugadas; doblado en posiciones tristes; con poco o ningún sudor... Nada excepto ese aspecto sublime de comunión total con su alma.

Bueno, la tecnología ha puesto finalmente a nuestro alcance a los antiguos guitarristas. Despreciados en principio por las masas, la amplificación y los efectos digitales han conseguido abrirse camino en la corriente tonal dominante en la que hasta hace pocos años sólo se atrevían a entrar los tubos. Pero hay que pagar un precio. Si dejamos a un lado por un momento la pila de manuales necesarios y su falta de elegancia y simplicidad, la moderna tecnología digital se ha utilizado para “modelar” o “imitar” los sonidos de guitarra más buscados y, en algunos casos, se ha acercado bastante. Pero con más frecuencia, tras la experiencia inicial, la fatiga comienza a aparecer rápidamente. Porque, al fin y al cabo, estos productos son simples imitaciones de una instantánea unidimensional de parámetros específicos o de un determinado momento en el tiempo. Algo muy alejado del magnífico caos que se encuentra en el corazón de un gran sonido.

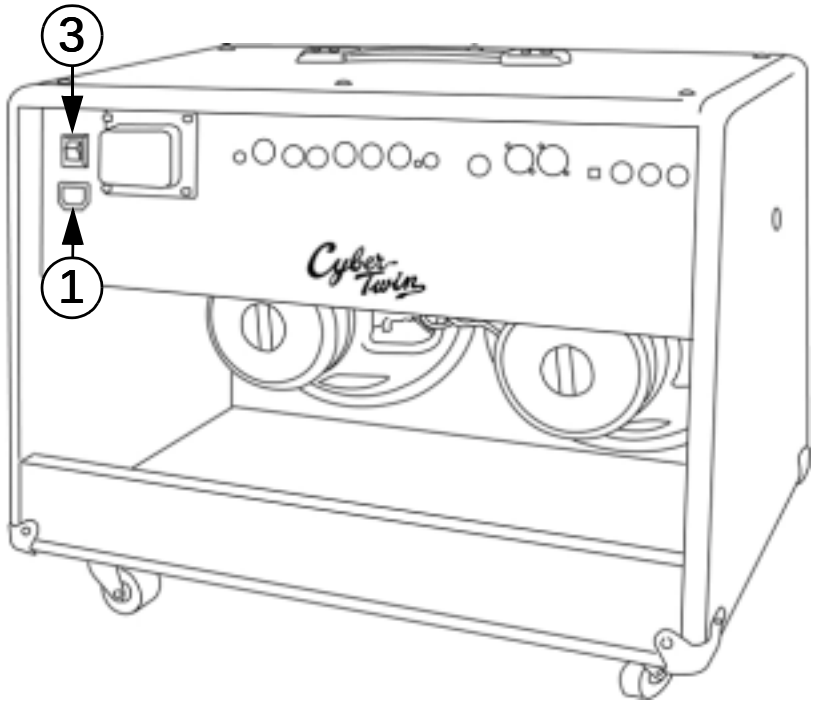
Entre en el proyecto Cyber-Twin. Desde el primer día, Fender ha estado buscando su propio camino. La invención de la Telecaster original en la era de las guitarras de jazz con la parte superior curvada es el mejor ejemplo de la expresión y la libertad de pensamiento propios de Leo Fender. Considerada originalmente una “tabla”, Telecaster generó toda una industria de guitarras de cuerpo macizo y de los amplificadores que requerían. El equipo de Cyber-Twin se unió bajo el mismo grito: “Innova… no imites” era la regla del día.

El Cyber-Twin no se parece ni remotamente a ningún otro amplificador ni procesador “digital” que se encuentre hoy en día en el mercado, es un “modificador de forma” robótico que se reconfigura a sí mismo para convertirse literalmente en distintos amplificadores, cambiando la topología y los valores de los componentes en un abrir y cerrar de ojos. El resultado es más que sorprendente. A diferencia de los amplificadores de “instantáneas”, cada programa maestro o “Amplificador origen” del Cyber-Twin es un amplificador diferente, y cada uno de ellos tiene su propia gama de sonidos y sensibilidades, a la espera de que usted las descubra.

Cyber-Twin es una colección completa de amplificadores Fender y de su combinación de voces. Es la unión entre la tecnología patentada más reciente y los circuitos de tubos de más de cincuenta años de antigüedad, para crear conjuntamente toda una experiencia. La única desventaja que le veo es que, al igual que Jimi, el aspecto familiar y la sencilla interfaz del Cyber-Twin hacen que todo parezca demasiado fácil. Quizá en realidad se trate sólo de magia.

Ritchie Fliegler

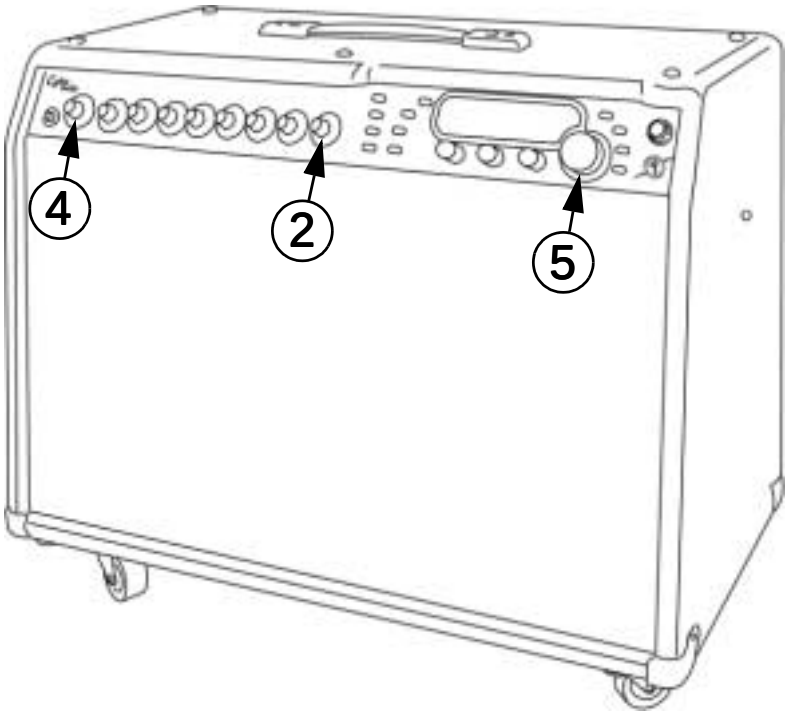
INICIO RÁPIDO



1 Conecte el cable de alimentación tras leer “Instrucciones de seguridad importantes” en la página 1.

2 Baje el volumen MASTER y conecte su guitarra.

3 Encienda el amplificador.



4 Ajuste el TRIM de forma que la mayoría de los indicadores LED verdes estén iluminados y el indicador LED rojo parpadee ocasionalmente mientras toca la guitarra. Gire el volumen MASTER hasta el nivel deseado.

5 Gire la RUEDA DE DATOS grande para probar distintas preconfiguraciones de amplificación. Experimente y toque la guitarra.

CONTENIDO

Instrucciones de seguridad importantes 1

Prefacio 2

Inicio rápido 3

1 . Introducción

Descripción y características de Cyber-Twin 8

Configuración básica 10

Modo Demostración, desactivar el Modo DEMO 11

2 . Conectores y controles del panel

Panel frontal 12

Panel posterior 16

3 . Interfaz del Cyber-Twin

La pantalla de visualización, DATA WHEEL (rueda de datos),
los Seis Modos 18

Interfaz de Modo PLAY (reproducir): Apariencia de la pantalla y Funciones
de la RUEDA DE DATOS 20

Navegación por el menú, Parámetros 21

4 . Preset Edit AMP Mode (Modo Edición de AMP)

Navegación por el menú AMP Edit (Edición de AMP) 22

AMP Edit (edición de AMP) : elementos del menú

Name Change (selección de nombre) ⇨ Tone Stack Type (tipo de tone stack) ⇨ Tone Stack Location (ubicación de tone stack) ⇨ Drive Circuitry (circuito de conducción) ⇨ Reverb Type (tipo de reverberación) ⇨ Reverb In Level (Dwell) (nivel de entrada de reverberación) ⇨ 23

Reverb Tone (Shape) (tono de reverberación) ⇨ Reverb Time (tiempo de reverberación) ⇨ Reverb Diffusion (difusión de reverberación) ⇨ Speaker Phase Polarity (polaridad de fase de altavoz) ⇨ Timbre ⇨ Compression (compresión) ⇨ 23

NoiseGate Depth (profundidad de puerta de ruido) ⇨ NoiseGate Threshold (umbral de puerta de ruido) ⇨ Expression Pedal Assignment (asignación de pedal de expresión) ⇨ Continuous Controller (controlador continuo) ⇨ Reverb/FX Bypass (cambio de velocidad del rotor) ⇨ 24

Reverberación, Descripción

■ Fender Reverb, ■ Gated Reverb 26

■ Small Ambience, ■ Small/Large Room, ■ Small/Large Hall, ■ Small/Large Plate, ■ Arena, ■ Blackface Reverb 27

5 . Preset Edit FX Mode (Modo Edición FX)

Navegación por el menú FX Edit (Edición de FX) 28

FX Edit (edición de FX) : elementos del menú

Mono Delay ⇨ Dotted 8/16 Delay ⇨ One-E-Da Delay ⇨ Ping-Pong Delay ⇨ Swing Tap Delay ⇨ Tape Echo ⇨ Stereo Tape Echo ⇨ Stereo Flam Delay ⇨ Ducking Delay ⇨ Backwards Delay ⇨ Tremolo ⇨ Amp Tremolo ⇨ Auto Pan ⇨ Phaser ⇨ Vibratone ⇨ 29

Pedal Wah ⇨ Touch Wah⇨ Sine Chorus ⇨ Triangle Chorus ⇨ Sine Flange ⇨ Triangle Flange ⇨ Delay+Chorus ⇨ Delay+Flange ⇨Delay+Phaser ⇨ AutoSwell+Chorus ⇨ Ultra-Clean+Chorus ⇨ Pitch Shift ⇨ Ring Modulator+Delay ⇨ None (ninguno) ⇨ 30

Efectos : Descripción

■ Mono Delay 31

■ Dotted 8/16 Delay, ■ One-E-Da Delay, ■ Ping-Pong Delay, ■ Swing Tap Delay, ■ Stereo Flam Delay 32

■ Ducking Delay 33

■ Backwards Delay 33

■ Tape Echo, ■ Stereo Tape Echo 34

■ Sine Flange, ■ Triangle Flange 35

- Amp Tremolo 36
- Tremolo 37
- AutoPan 38
- Pedal Wah 38
- Touch Wah 39
- Vibratone 39
- Phaser 40
- Delay+Chorus 40
- Delay+Flange 41
- Delay+Phaser 42
- AutoSwell+Chorus 42
- Ultra-Clean+Chorus 43
- Pitch Shift 44
- Ring Modulator+Delay 44

6 . UTILITY Mode (Modo UTILIDAD)

Navegación por el menú UTILITY (utilidad) 46

UTILITY (utilidad) : elementos del menú

DEMO Mode (modo DEMO) ⇨ Memory Protect (protección de memoria) ⇨ SPDIF Patching (conexión SPDIF) ⇨ Continuous Controller Assignment (asignación de controlador continuo) ⇨ 46

MIDI Receive Channel (canal de recepción MIDI) ⇨ MIDI Transmit Channel (canal de transmisión MIDI) ⇨ System Exclusive ID (ID exclusivo del sistema) ⇨ MIDI Preset Mapping (asignación de preconfiguración MIDI) ⇨ Continuous Controller Echo (eco de control continuo) ⇨ Factory Preset Restore (restauración de la preconfiguración de fábrica) ⇨ MIDI Dump Utilities (utilidades de volcado MIDI) ⇨ MIDI Dump Any Preset (volcado MIDI de cualquier preconfiguración) ⇨ MIDI Dump All Presets (volcado MIDI de todas las preconfiguraciones) ⇨ 47

7 . Implementación Midi

- Continuous Controller Device (dispositivo de control continuo),
- MIDI Channels (canales MIDI) 48

- Continuous Controllers and Program Changes (selecciones de programas y controles continuos),
- Continuous Controller Echo (eco de control continuo),
- MIDI Preset Mapping (asignación de preconfiguración MIDI) 49

■ System Exclusive Device ID (ID de dispositivo exclusivo del sistema), ■ MIDI Dump Utilities (utilidades de volcado MIDI), ■ MIDI Dump Any Preset (volcado MIDI cualquier preconfiguración), ■ MIDI Dump All Presets (volcado MIDI todas las preconfiguraciones). 50

Apéndices

Apéndice 1) Cuadro de implementación MIDI 52

Apéndice 2) Selecciones de programas MIDI 53

Apéndice 3) Mensajes exclusivos del sistema 54

Apéndice 4) Formato de transmisión de datos 55

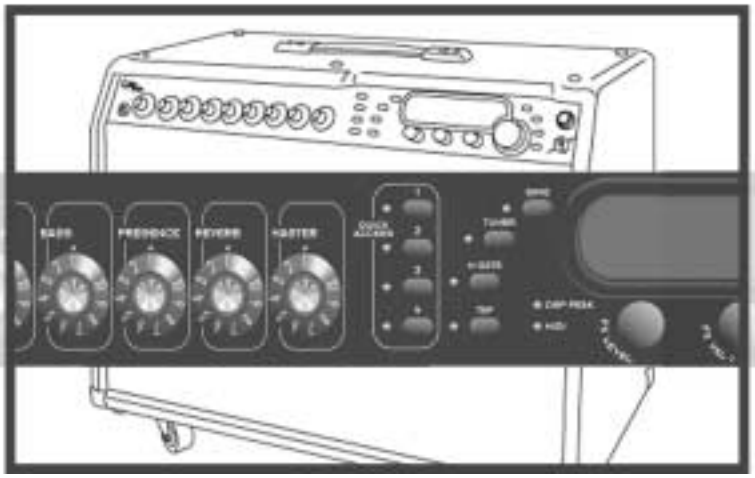
Apéndice 5) Resolución de problemas 59

Apéndice 6) Especificaciones del Cyber-Twin 60

1 . INTRODUCCIÓN

El **Cyber-Twin**™ es el producto insignia de la nueva clase de amplificadores Fender®. ***Virtual Tone Interpolation***™ (*pendiente de patente*) permite al Cyber-Twin "*convertirse"* en diferentes amplificadores según los esquemas de los originales. Comenzando por los componentes y los paneles de circuitos *virtuales*, el Cyber-Twin "renueva" su estructura de circuitos interna para convertirse de forma inmediata en los mejores diseños *de amplificadores*, tales como el '59 Bassman®, Twin Reverb®, Dyna-Touch™, Hot Rod™, Pro Amp™ y "Her Majesty's Bassman", entre otros.

Cyber-Twin le dará la oportunidad de *diseñar* su ***propio amplificador***. Le encantará la posibilidad de eliminar el circuito de conducción de un Hot Rod™, el tone stack de un amplificador británico e incluso si *se dice* que el tone stack tiene que ser posterior al circuito de conducción, pruebe a ponerlo *antes*. A continuación pruebe Gated Reverb y, sólo por diversión, seleccione el menú de polaridad del altavoz para invertir la fase del altavoz *derecho*. Compruebe la conducción que ha definido y, si le gusta, guárdela. Si no, elija uno de los 120 diseños incorporados en el amplificador y vuelva a empezar. Puede guardar 85 de sus propios diseños en THE PLAYER'S LOUNGE. Se trata de diseños de amplificador predefinidos de reescritura, que puede transferir desde y hacia el Cyber-Twin mediante MIDI (Interfaz digital para instrumentos musicales) para conservarlos o intercambiarlos con otros propietarios de Cyber-Twin.



El Cyber-Twin complementa estos diseños de amplificadores con una gran variedad de efectos con calidad de estudio. Incluye todos los delay en estéreo y los efectos de modulación que pueda desear, además de dispositivos de efectos especiales como tape echo *virtual* analógico y backwards delay. El Cyber-Twin incluye también un catálogo de tipos de reverberación que contiene desde la reverberación spring hasta la reverberación plate.

La lista de funciones es muy amplia y las posibilidades infinitas. Si quiere disfrutar de ellas inmediatamente, conecte una de las 85 configuraciones de efectos y amplificadores incorporadas en FENDER CUSTOM SHOP, o seleccione uno de los 35 diseños de amplificador clásicos de YOUR AMP COLLECTION y pruebe a intercambiar piezas o añadir efectos para crear su propio *Cyber-rig*.

Gracias por elegir Fender: Sonido, Tradición e Innovación, desde 1946.

Características del Cyber-Twin

40 **Caracteres, pantalla de 2 líneas** para presentar las opciones de menú, mensajes e información general

1 **La RUEDA DE DATOS DINÁMICA** permite varios tipos de entrada con un solo botón

6 **Modos de funcionamiento:** ■ Play (reproducir), ■ Amp Edit (edición de Amp), ■ FX Edit (edición de FX), ■ Utility (utilidad), ■ Guitar Tuner (afinador de guitarra), ■ Demonstration (demostración)

8 **Los botones mecanizados** permiten realizar ajustes automáticos a través de selecciones predefinidas, secuencias de control continuo MIDI y entrada desde un pedal MIDI y/o un pedal de expresión analógico.

205 **Preconfiguraciones de diseño de amplificador**:

- ■ 85 **"**FENDER CUSTOM SHOP**"** – permanente – Diseños de amplificadores personalizados que incluyen FX
- ■ 85 **"**PLAYER'S LOUNGE**"** – *de reescritura* – Amplificadores diseñados por usted mismo
- ■ 35 **"**YOUR AMP COLLECTION**"** – permanente – Diseños de amplificador clásicos, tal y como se fabricaron originalmente

✔ **Implementación MIDI:**[1]

- ■ 23 **Controladores continuos** de control automático mediante un equipo MIDI externo (secuenciador/ordenador)
- ■ 1 **Control continuo asignable** para controlar de forma remota un parámetro *dinámico*
- ■ 4 **Funciones exclusivas del sistema** para transferir preconfiguraciones y actualizar los sistemas

16 **Selecciones de** Circuito de conducción**:** ■ 12 tipos de Tubos, ■ 4 tipos de Solid State

2 **Los tubos de vacío** se utilizan en los circuitos de conducción de tubos y en el sistema de circuitos analógicos, (de 12AX7WA)

4 **Tone Stacks**, cada uno con ■ 2 parámetros de ubicación (antes/después del Circuito de conducción)

28 **Selecciones FX** (efectos), cada una con ■ 4 ó 5 parámetros ajustables:

■ 10 efectos de Delay, ■ 11 efectos de Modulación, ■ 3 efectos Especiales, ■ 4 efectos Pareados

11 **Tipos de Reverb**, cada uno con ■ 4 parámetros ajustables

4 **Configuraciones de nivel de Compresión**

3 **Configuraciones de nivel de puerta de puerta de ruido** con ■ 1 parámetro de profundidad ajustable

4 **Tipos de Timbre** que proporcionan aumentos de tono instantáneos de acento o balance

4 **Fases de altavoz/línea,** podrá seleccionar polaridad estándar o invertida de forma independiente en cada altavoz.

8 **combinaciones de Bypass Reverb/Efectos**; alternación por conmutador de pedal, una combinación programable por preconfiguración o bien ■ cambio 'de la velocidad del rotor' al utilizar el efecto Vibratone.

4 **Teclas de acceso rápido** que se pueden asignar a las Preconfiguraciones de amplificación favoritas y proporcionan acceso con sólo pulsar una tecla.

4 **Conmutador de pedal de cuatro botones**, ofrece *acceso remoto* a las cuatro teclas de acceso rápido.

1 **Conector de pedal de expresión** que facilita el control de cualquier parámetro controlable de Preconfiguración desde un pedal de expresión analógico (opcional).

130 **Vatios de potencia de salida Estéreo**, (65 vatios por canal)

2 **altavoces Celestion**, G12T-100 (12"**/**8Ω)

1 **Salida de línea digital en estéreo**, conector RCA SPDIF para equipos de sonido digital

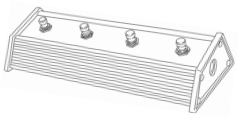
2 **Salida de línea XLR Stereo**, conectores con balance de impedancia, con un conmutador de ■ 2 posiciones (mono/estéreo)

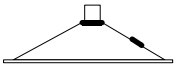
3 **Conectores de bucle de efectos,** salida mono, entrada mono o estéreo, con conmutador de ■ 2 posiciones (-10dBv/+4dBu)

1. Para las funciones MIDI de Cyber-Twin es necesario conectarse a otro equipo MIDI mediante cables MIDI (opcional).

Configuración básica

Esta sección le muestra cómo iniciar por primera vez y desactivar el Modo DEMO.

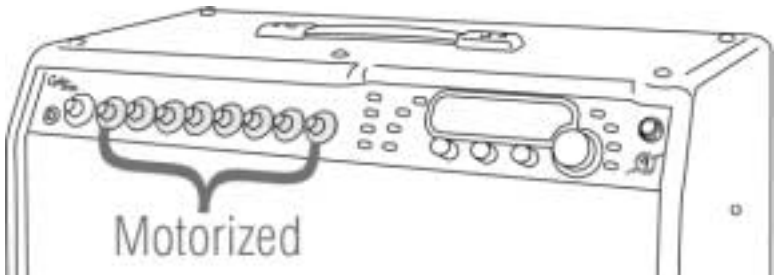




Realizar conexiones

- Con el interruptor POWER (de encendido) en la posición OFF, conecte el cable de alimentación en el panel posterior del Cyber-Twin, y el otro extremo del cable en la toma de corriente con toma de tierra de acuerdo con las especificaciones indicadas en el panel frontal de la unidad, (Consulte “Instrucciones de seguridad importantes” en la página 1).
- Ajuste los botones TRIM y MASTER VOLUME (volumen master) hasta alcanzar el valor 1.
- Conecte el conmutador de pedal de cuatro botones en el conector FOOTSWITCH que se encuentra en el panel posterior del Cyber-Twin mediante al cable.
- Conecte el conmutador de pedal de un botón en el conector REVERB/FX BYPASS que se encuentra en el panel posterior.
- Conecte su guitarra al conector INPUT (entrada) situado en el panel frontal del Cyber-Twin.
- Encienda el Cyber-Twin y el indicador del panel frontal se iluminará.
- Ajuste los botones TRIM y MASTER a los niveles deseados.

✔ Es normal que los 8 botones mecanizados se muevan de forma automática al encender el equipo.



Es posible detener los botones mientras giran automáticamente. Están programados para detectar la resistencia y detenerse.

✔ Inmediatamente oirá los ajustes realizados antes de que los botones mecanizados "alcancen el nivel".

Los botones mecanizados se accionan desde fuentes internas, como selecciones predefinidas, y fuentes externas, como mensajes MIDI y acciones de los pedales de expresión.

El botón MASTER VOLUME está mecanizado y sólo se puede controlar desde fuentes internas.

El botón TRIM no está mecanizado.

✔ La primera vez que encienda el equipo en la pantalla aparecerá la versión del software del Cyber-Twin seguida por un mensaje en desplazamiento.

✔ Cuando el panel de control permanezca inactivo durante varios segundos, la pantalla aparecerá como se muestra a continuación.

Demonstration Mode (modo demostración)

La primera vez que configure el Cyber-Twin o tras una restauración de la preconfiguración de fábrica, el Modo DEMO mostrará una pantalla que le indicará que pruebe la demostración, tal y como se muestra en la pantalla de la izquierda.

Pulse la tecla SAVE (guardar) y toque junto con la demostración o desactive el Modo DEMO siguiendo las instrucciones que aparecen a continuación. El Modo DEMO desactiva la función guardar propia de la tecla SAVE.

Modo DEMO - Desactivar

1) Pulse la tecla UTILITY una vez. La pantalla indicará que el Modo DEMO está activado.

2) Gire la RUEDA DE DATOS en el sentido de las agujas del reloj para seleccionar OFF.

3) Pulse la tecla EXIT para volver al Modo PLAY (reproducir).

En la segunda línea de la pantalla aparecerá el nombre del banco de forma temporal,

a continuación se mostrará la información sobre la preconfiguración de amplificación actual.

Para obtener los resultados deseados, cuando comience una nueva operación, hágalo con el Modo DEMO desactivado y el Cyber-Twin en el Modo PLAY normal.

~~~~~~

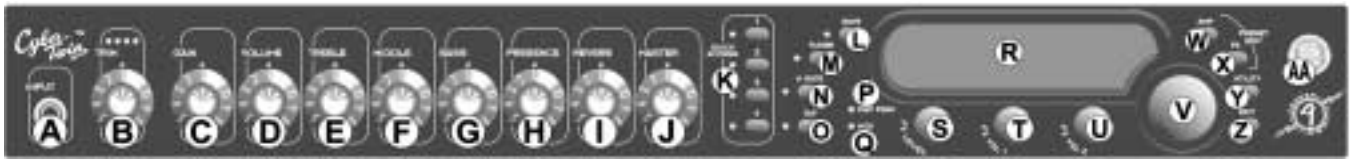
Visite los sitios Web de Fender en:

❑ **www.fender.com**

❑ **www.mrgearhead.net**

~~~~~~

2 . PANEL FRONTAL



A) **INPUT (entrada)** - Conexión de entrada para una guitarra eléctrica.

B) **TRIM** - Ajusta el nivel de entrada de señal para que la conversión de analógico a digital se realice correctamente. Ajuste el botón TRIM de forma que la mayoría de los indicadores LED VERDES permanezcan activados mientras se toca a niveles de volumen normales. El indicador LED ROJO se iluminará de forma ocasional cuando la guitarra esté definida para salida máxima, mientras se toca en los niveles más altos.

C) **GAIN (ganancia)** - Ajusta el nivel de distorsión y el nivel de señal. Utilice el botón VOLUME para compensar cualquier diferencia de volumen no deseada entre los preconfiguraciones creadas mediante las selecciones del nivel de GANANCIA.

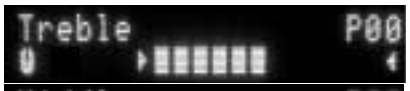
D) **VOLUME (volumen)** - Ajusta el nivel de señal tras la distorsión. Utilice este botón junto con GAIN para normalizar las diferencias en los niveles predefinidos.

✔ En el control del nivel de volumen intervienen varios botones.

Botones de control "de nivel" y sus controladores

Botón de control "de nivel"	Uso	Nombre predefinidas	Comandos MIDI	Pedal de expresión
TRIM	**Define el nivel de entrada en la conversión digital**	**NO**	**NO**	**NO**
GAIN	**Ajusta el nivel de distorsión**	**SÍ**	**SÍ**	**SÍ**
VOLUME	**Ecualice las diferencias en los niveles predefinidos**	**SÍ**	**SÍ**	**SÍ**
MASTER	**Controla el volumen de forma global**	**NO**	**SÍ[a]**	**SÍ[a]**

a). El límite superior del control *mecanizado* se encuentra en la posición del botón MASTER VOLUME (ajustar de forma manual).



E) **TREBLE (agudos)** - Ajusta el nivel de señal en la gama de frecuencias altas.

F) **MIDDLE (medios)** - Ajusta el nivel de señal en la gama de frecuencias medias.

G) **BASS (graves)** - Ajusta el nivel de señal de la gama de frecuencias bajas.

✔ En las configuraciones de amplificador que utilizan tone stack Blackface, TREBLE, MIDDLE y BASS afectan tanto al *nivel* como al tono. Es una característica propia de los Amplificadores Blackface.

H) **PRESENCE (presencia)** - Ajusta el nivel de señal de la gama de frecuencias ultra altas. Se ubica después del sistema de circuitos de distorsión del recorrido de la señal.

I) **REVERB (reverberación)** - Ajusta el nivel de salida del tipo de REVERBERACIÓN activo que se va a mezclar con la señal sin procesar. Puede elegir entre 11 tipos de REVERB, cada uno con 4 parámetros

ajustables. Seleccione el valor 1 de este botón para desactivar la reverberación, (consulte “Reverberación, descripción” en la página 5).

J) **MASTER VOLUME (volumen master)** - Controla el volumen total de salida del amplificador. No se pueden establecer valores predefinidos para el nivel de MASTER VOLUMEN. Este botón está mecanizado y se puede controlar desde un pedal de expresión o comandos MIDI. Establezca el límite superior del control mecanizado girando el botón MASTER VOLUME hasta alcanzar el valor de nivel máximo deseado.

✔ MASTER VOLUME (volumen master) es un control de nivel global.

K) **QUICK ACCESS KEYS (teclas de acceso rápido)** - Elige aquí tus cuatro preconfiguraciones de amplificación favoritas para poder recuperarlas después de forma inmediata. El indicador LED se iluminará mientras esté activa una tecla adyacente *y* cuando se haya completado la asignación de una tecla de acceso rápido.

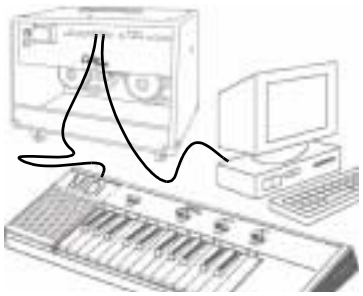
- **Para realizar una asignación:** Selecciona la preconfiguración favorita con la RUEDA DE DATOS, a continuación *mantenga pulsada* una tecla de acceso rápido hasta que el indicador LED adyacente se ilumine.
- **Para recuperar:** Pulse la tecla de acceso rápido a la que le ha asignado una preconfiguración o utilice el botón correspondiente del conmutador de pedal.

L) **SAVE (guardar)** - Con esta tecla puede GUARDAR un nuevo diseño de amplificador o realizar una copia de una preconfiguración existente. Cuando pulse por segunda vez la tecla SAVE, borrará la preconfiguración de PLAYER’S LOUNGE seleccionada y la sustituirá por el diseño de amplificador actual. El indicador LED parpadeará después de realizar cualquier ajuste en la preconfiguración activa y continuará parpadeando incluso cuando todos los parámetros hayan vuelto a los valores originales.

Para GUARDAR

1) Pulse la tecla SAVE (guardar) una sola vez y aparecerá un mensaje (izquierda).
2) Gire la RUEDA DE DATOS para seleccionar una preconfiguración de PLAYER’S LOUNGE y sobreescribirla con el diseño de amplificador actual.
   (Pulse EXIT (salir) para cancelar la operación GUARDAR.)
3) Vuelva a pulsar la tecla SAVE para completar el proceso.

✔ Puede modificar *temporalmente* los valores de una preconfiguración permanente (FENDER CUSTOM SHOP y YOUR AMP COLLECTION), pero si no guarda las modificaciones realizadas en una preconfiguración en PLAYER’S LOUNGE, perderá las perderá cuando cambie la preconfiguración en uso. Es posible activar las selecciones predefinidas mediante la RUEDA DE DATOS (sólo en Modo PLAY), las Teclas de acceso rápido, el conmutador de pedal de 4 botones o MIDI.

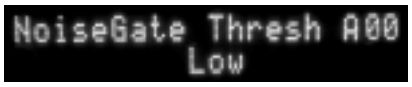


✔ Puede utilizar las funciones de volcado MIDI del Cyber-Twin para copiar las preconfiguraciones del PLAYER’S LOUNGE en un dispositivo de almacenamiento MIDI, como un ordenador con software MIDI y una tarjeta MIDI incorporados. Para volver a transferir las preconfiguraciones al Cyber-Twin se utiliza el mismo equipo.

✔ Para evitar modificar o guardar cualquier información de forma accidental, active la función Memory Protection (protección de memoria). Para acceder al menú protección de memoria utilice el Modo UTILILY, (consulte la página 46).

M) **TUNER (afinador)** - Pulse esta tecla para utilizar el afinador de guitarra que incorporar el Cyber-Twin. El sonido se desactivará inmediatamente y aparecerá la escala de afinación. Toque una sola cuerda y el afinador mostrará la letra de la nota más parecida junto con una aguja que indica el porcentaje en el que el instrumento está desafinado, si está alto o bajo. Cuando la cuerda esté afinada, aparecerán dos flechas. Pulse las teclas TUNER (afinador) o EXIT (salir) para volver al Modo PLAY. El indicador LED parpadeará mientras el Modo TUNER esté activo.

✔ El afinador es extremadamente preciso, por lo que es posible que la aguja se mueva en la pantalla mientras la cuerda alcanza la nota exacta.



N) **NOISE GATE (puerta de ruido)** - Pulse esta tecla para ACTIVAR/ DESACTIVAR la puerta de ruido. La puerta de ruido reduce los ruidos o interferencias estáticas de fondo que las pastillas de las guitarras, los cables, etc, reciben de los dispositivos de luz fluorescente y otros equipos electrónicos. Para acceder a los parámetros ajustables de de la puerta de ruido, umbral y profundidad, utilice el Modo AMP Edit (edición de AMP), (consulte la página 24).
El indicador LED permanecerá iluminado mientras la puerta de ruido esté activa.

O) **TAP** - Presione está tecla de forma rítmica para establecer el intervalo de tiempo/velocidad del efecto que está activo (no quedan incluidos los efectos Wah y Pitch Shift). Es muy útil para establecer los parámetros que están en función por sensibilidad. Los parámetros para ajustar la tecla TAP se controlan normalmente mediante el botón FX VAL1, (consulte el mapa del menú FX para obtener un listado completo en las página 46 y 29). Después de utilizar la tecla TAP, aparecerá una pantalla temporal con los parámetros y el intervalo tiempo/velocidad.
El indicador LED parpadeará a la velocidad del parámetro en función del tiempo del efecto que esté activo, en el caso de que éste exista.

Tecla TAP en Modo PLAY:

- Pulse la tecla TAP ***una vez*** y los valores de tiempo se situarán en el límite máximo (izquierda). Los valores de velocidad se situarán en el límite mínimo (izquierda abajo). Aunque *parezcan* opuestos en las pantallas de ejemplo, *el tiempo máximo* (delay más largo) y *la velocidad mínima* (la velocidad más lenta) producen efectos similares.
- Pulse TAP ***dos veces*** y el valor será igual al intervalo entre las dos pulsaciones de la tecla.
- Pulse TAP ***repetidamente*** y el Cyber-Twin hará un promedio de los últimos 5 intervalos.

✔ Si la tecla TAP permanece inactiva durante dos o más segundos, la siguiente vez que pulse dicha tecla contará como si fuese la primera pulsación de la serie de pulsaciones que se utilizan para determinar el intervalo.

Tecla TAP en Modo UTILITY:

Cuando se utiliza en el Modo UTILITY, la tecla TAP también sirve para las acciones de MIDI y el sistema, (consulte la página 46).

P) **DSP PEAK** - Este indicador LED parpadea cuando se producen cortes en el circuito DSP (distorsión). Si mientras el indicador LED parpadea escucha distorsiones no deseadas, reduzca el nivel de volumen (si se están utilizando efectos externos, disminuya el nivel de envío de salida al Cyber-Twin). Recupere el nivel de salida perdido mediante el MASTER VOLUME (volumen master).

Q) **MIDI LED** - Este indicador LED parpadea cuando el Cyber-Twin transmite, recibe, o pasa información MIDI.

R) **DISPLAY SCRREN (pantalla de visualización)** - El Cyber-Twin presenta en el panel frontal una pantalla de colores a través de la que el Cyber-Twin le comunica las opciones y la información, (consulte “Interfaz de Cyber-Twin” en la página 18).

S) **FX LEVEL (nivel de FX)**- Ajusta el nivel del efecto activo (FX) desde 0 al 50% ó desde 0 al 100%, dependiendo del efecto, (si desea obtener información más detallada, consulte las descripciones de FX que comienzan en la página 29).

T)**FX VALUE 1 (valor 1 de FX)** - Ajusta los parámetros primarios del efecto activo. Consulte el mapa de menú de FX si desea obtener una lista de todos los parámetros FX, (consulte la página 29).

U) **FX VALUE 2 (valor 2 de FX)** - Ajusta los parámetros secundarios del efecto activo. Consulte el mapa de menú de FX si desea obtener una lista de todos los parámetros FX, (en la página 29).

V) **DATA WHEEL (rueda de datos)** - Es un dispositivo de control de entrada dinámico que se utiliza para controlar gran variedad de instrucciones, en función del modo activo del Cyber-Twin.

- Modo PLAY - Selecciona las preconfiguraciones de diseño de amplificador activas.
- Modo AMP Edit (edición de AMP) - Selecciona los valores de los parámetros de cada componente del diseño del amplificador.
- Modo FX Edit (edición de FX) - Selecciona los efectos activos o los valores de los parámetros de cada efecto.
- Modo UTILITY (utilidad) - Selecciona lo valores de los parámetros de la mayoría de los menús MIDI o del sistema.
- Modo TUNER (afinador) - No se utiliza.

✔ El Cyber-Twin memoriza el elemento del menú anterior que se editó y vuelve a éste si se produce un salto entre los modos de edición.

W) **PRESET EDIT AMP (edición de preconfiguración de AMP)** - Activa el Modo AMP Edit, que permite seleccionar los componentes del amplificador y sus parámetros, (consulte página 22).

X) **PRESET EDIT FX (edición de preconfiguración FX)** - Activa el Modo FX Edit, que permite seleccionar los efectos y sus parámetros, (consulte la página 28).

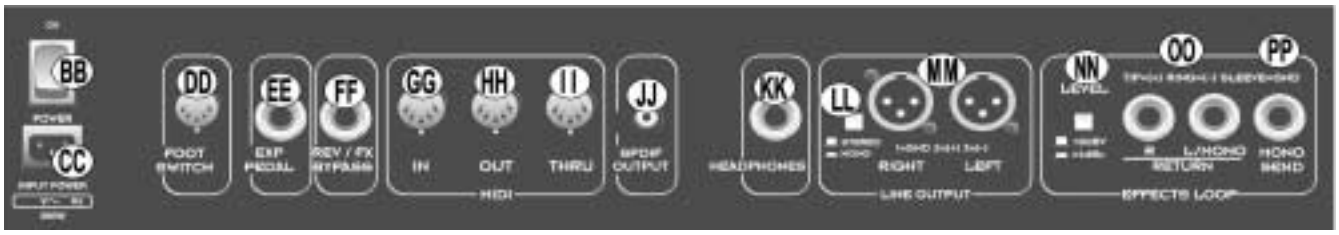
Y) **UTILITY (utilidad)** - Activa el Modo UTILITY, que permite gestionar el sistema y la implementación MIDI, (consulte página 46).

Z) **EXIT (salir)** - Activa el Modo PLAY predeterminado, excepto cuando se está realizando una restauración de la preconfiguración de fábrica o una transferencia de datos MIDI.

Mientras esté activo el Modo PLAY, la tecla EXIT (salir) alterna entre la pantalla predeterminada (izquierda, arriba) y la pantalla alternativa (izquierda).

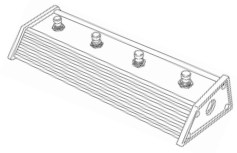
AA) **CUBIERTA ROJA** - Es un

PANEL POSTERIOR



BB) **POWER (botón de encendido)** - Sirve para encender o apagar el Cyber-Twin.

CC) **IEC AC POWER LINE CONNECTOR (conector del cable de alimentación)** - El cable de alimentación debe conectarse a una toma de corriente de CA con una toma de tierra del voltaje y la frecuencia indicados en el panel posterior de la unidad.



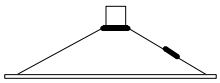
DD) **FOOTSWITCH (conmutador de pedal)** - Conecte el conmutador de pedal de cuatro botones en este conector, utilice el cable de tipo MIDI que se le ha proporcionado. El conmutador de pedal ofrece las mismas funciones de *recuperación* que las teclas de acceso rápido situadas en el panel frontal. No es posible realizar la función de *asignación* desde del conmutador de pedal. A pesar de que se utiliza un cable de tipo MIDI, se trata de un dispositivo analógico y sólo puede conectarse al conector del CONMUTADOR DE PEDAL.

EE) **EXPRESSION PEDAL (pedal de expresión)** - Introduzca el conector de SALIDA de cualquier pedal de expresión estándar (opcional) en este conector. Puede asignar un pedal de expresión para controlar uno de los siguientes parámetros *por preconfiguración*:

■ GANANCIA ■ VOLUMEN ■ TREBLE ■ MEDIOS ■ GRAVES ■ PRESENCIA ■ REVERB ■ VOLUMEN MASTER ■ cualquier parámetro de REVERB ■ cualquier parámetro de EFECTO.

La asignación del pedal de expresión se guarda como parte de una preconfiguración, lo que le proporciona la posibilidad de cambiar de asignación de pedal de expresión con cada selección predefinida de forma automática.

La asignación de pedal de expresión se realiza desde el Modo AMP Edit (edición de amplificador), (si desea obtener información más detallada consulte “ASIGNACIÓN DE PEDAL CONTINUO” en la página 25).



Fender N/P
099-4055-000 o
00-57122-000

FF) **REVERB / EFFECTS BYPASS** - Conecte el conmutador de pedal de un botón activar/desactivar a este conector para controlar de forma remota uno de los siguientes elementos:

1) Bypass de reverb y/o efectos en una de las 8 posibles combinaciones de entrada/salida, guardados como parte de cada preconfiguración. Acceda a REVERB/FX BYPASS mediante el Modo AMP Edit (edición de amplificador), (consulte REVERB/FX BYPASS en la página 25).

2) Cambie las velocidades del rotor mientras el efecto VIBRATONE esté activo y el valor Vibro Fast/Slow esté seleccionado en el parámetro Bypass Reverb/FX, (consulte “Vibratone” en la página 39).

GG) **MIDI IN (entrada MIDI)** - Conector MIDI de entrada para conectar la salida de un dispositivo MIDI.

HH) **MIDI OUT (salida MIDI)** - Conector MIDI de salida para conectar la entrada de un dispositivo MIDI.

I I) **MIDI THRU (conector maestro MIDI)** - Cualquier señal MIDI que recibe el conector de entrada MIDI IN se envía inmediatamente al conector THRU.

CONÉCTELO SÓLO A EQUIPOS DIGITALES!

JJ) **SPDIF OUTPUT (salida SPDIF)** - Conector de salida que sirve para conectar equipos digitales, tales como grabadoras digitales. Utiliza un conector digital RCA estándar. Esta salida es una fuente estéreo digital que no es compatible con los equipos que normalmente se asocian a los conectores RCA.

KK) **HEADPHONES (auriculares)** - Conector de salida para los auriculares, utiliza una clavija de 1/4 pulgadas estándar. El sonido de la salida de los altavoces se desactivará automáticamente cuando se utilice este conector. No se desactivará el sonido de las señales de salida de línea.

LL) **STEREO / MONO (estéreo/mono)** - Cuando este conmutador está activado, las salidas de línea derecha e izquierda se unen para generar una salida MONO *dual* desde los conectores XLR con balance de impedancia.

MM) **RIGHT and LEFT XLR LINES OUT (salidas izquierda y derecha de línea XLR)** - Conectores con balance de impedancia para las salidas estéreo o mono dual de los equipos de grabación y refuerzo de sonido. Las señales de salida se compensan con la frecuencia para simular un altavoz microfoneado.

NN) **EFFECTS LEVEL (nivel de efectos)** - Active este conmutador para obtener -10dBv (compatible con los efectos del conmutador de pedal), desactívelo para obtener +4dBu, (compatible con los efectos de la cubierta del amplificador).

✔ Estos conectores admiten entrada de fuentes que están o no balanceadas.

OO) **RIGHT and LEFT / MONO RETURN (retorno izquierdo y derecho)** - Conectores de entrada con balance de impedancia para salidas de dispositivos con FX estéreo o mono.

PP) **MONO SEND (envío mono)** - Conector de salida con balance de impedancia (envío post-distorsión) para entradas de dispositivos de efectos.

3 . INTERFAZ DEL CYBER-TWIN

El lateral izquierdo del Cyber Twin tiene la apariencia de un amplificador de guitarra tradicional y actúa como tal. En la parte derecha, se accede a las funciones más avanzadas. Ahora, presta atención al modo en el que el Cyber -Twin se comunica para convertirse en el amplificador de guitarra que ofrece más posibilidades del planeta.

Descripción general

Pantalla de visualización

La pantalla de visualización muestra los elementos de menú y las opciones; mensajes con instrucciones para que realice entradas o información sobre el diseño de amplificador en uso.

RUEDA DE DATOS

La RUEDA DE DATOS está estrechamente ligada al contenido de la pantalla de visualización y, normalmente, sirve para controlar la pantalla. La RUEDA DE DATOS permite seleccionar elementos como las preconfiguraciones de diseño de amplificador y los parámetros.

Los Modos

El Cyber-Twin se encuentra organizado alrededor de 6 Modos de funcionamiento.
A continuación le presentamos una descripción general de las posibilidades que ofrece cada Modo:

Ejemplos de pantallas

- ❑ **PLAY Mode (modo reproducir) –** ■ Tocar la guitarra ■ Activar cualquier preconfiguración ■ Ajustar los valores de los parámetros ■ Guardar nuevos diseños de amplificador ■ Reproducir en una red MIDI

  - ✔ El Modo PLAY se activa de forma predeterminada al encender el equipo.
  - ✔ La tecla EXIT (salir) siempre hace que el amplificador vuelva al Modo PLAY.

- ❑ **Preset Edit AMP Mode (modo edición de preconfiguración AMP) –** ■ Permite seleccionar y editar los componentes del amplificador, incluyendo la reverberación.

- ❑ **Preset Edit FX Mode (modo edición de preconfiguración FX) –** ■ Seleccionar y editar FX.

- **UTILITY Mode (modo utilidad) –** ■ Gestionar el sistema global ■ Implementar MIDI.

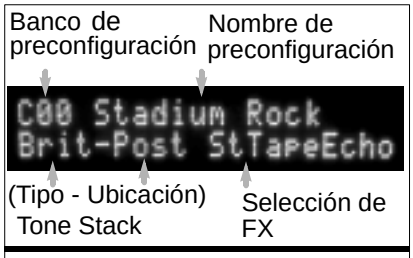
- **TUNER Mode (modo afinador) –** ■ Permite afinar la guitarra.

- **DEMO Mode (modo demo) –** ■ Permite tocar al par de una demostración interactiva que incluye selecciones de diseño de amplificador automáticas.

Interfaz de Modo PLAY

Visualización

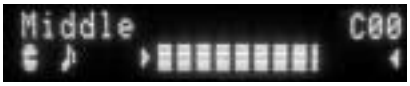
El Modo PLAY (reproducir) puede mostrar dos tipos de información: 1) componentes de las preconfiguraciones principales (predeterminados) o 2) un indicador de nivel de salida estéreo (alternativo). Para alternar entre estas dos pantallas pulse la tecla EXIT (salir).



■ **Pantalla predeterminada -** Muestra los bancos de preconfiguraciones y los componentes de preconfiguraciones principales (tipo, ubicación de tone stack y el efecto activo).

Indicador del nivel de salida estéreo

■ **Pantalla alternativa -** Es posible elegir un indicador del nivel de salida en la segunda línea de las pantallas del Modo PLAY.



Botones mecanizados: GANANCIA, VOLUMEN, AGUDOS, MEDIOS, BAJOS PRESENCIA, REVERBERACIÓN, MASTER

■ **Pantalla temporal -** Gire cualquiera de los 8 botones mecanizados del Cyber-Twin y aparecerá de forma temporal un gráfico de barra indicando los valores. El icono de la octava nota indica que el valor que ha aparecido en la pantalla es el valor que se ha guardado para la preconfiguración en uso. El icono del botón se aproxima a la posición del botón en que se está utilizando.

Funciones de la RUEDA DE DATOS

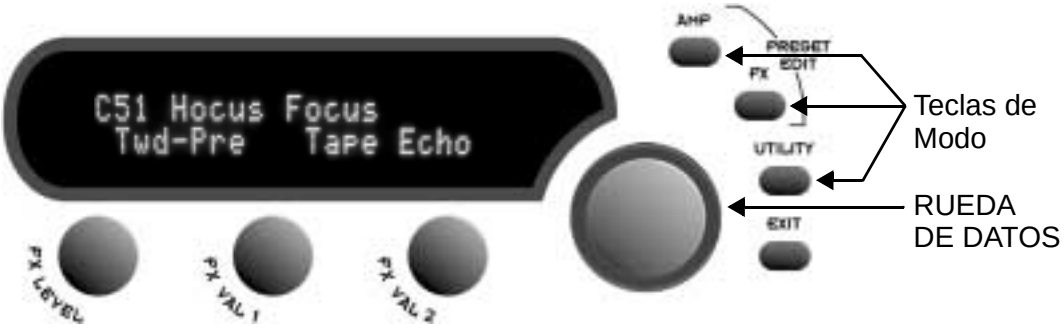
En el Modo PLAY**,** la RUEDA DE DATOS permite seleccionar las 205 preconfiguraciones de diseño de amplificador disponibles. Las preconfiguraciones se encuentran organizadas en 3 bancos:

- C00-C84 - **FENDER CUSTOM SHOP:** 85 amplificadores Premium y combinaciones de *efectos* que se encuentran almacenados en una memoria permanente.

- P00-P84 - **PLAYER'S LOUNGE:** 85 preconfiguraciones de reescritura para sus diseños de amplificador originales. Las preconfiguraciones de FENDER CUSTOM SHOP se guardan en estas ubicaciones como marcadores de posición hasta que desee modificarlos. es posible restablecer dichas preconfiguraciones pueden restablecerse a la configuración predeterminada de fábrica mediante el Modo UTILITY (utilidad).

- A00-A34 - **YOUR AMP COLLECTION:** 35 de los mejores circuitos de amplificador de todos los tiempos, tal y como salieron de la fábrica.

Navegación por el menú



Tres de los modos poseen menús editables. Las teclas de edición **AMP** y **FX** activan los modos que le permiten definir los parámetros de las preconfiguraciones. El Modo **UTILITY** (UTILIDAD) se utiliza para las funciones globales del sistema. Estos 3 modos se organizan en menús que comienzan en las páginas que se indican a continuación.

(1) **AMP** Edit Mode (modo edición de amplificador) página 22
(2) **FX** Edit Mode (modo edición de efecto) página 27
(3) **UTILITY** Mode (modo utilidad) página 46

ENTRAR en los modos

Pulse una de las teclas de Modo para **ENTRAR** en el modo correspondiente.

Cada pulsación avanza un parámetro dentro de un bucle continuo.

EDITAR parámetros

Gire la RUEDA DE DATOS para **EDITAR** los parámetros seleccionados anteriormente.

SALIR de los modos

Pulse la tecla EXIT para **SALIR** de los modos y volver al Modo PLAY.

Parámetros de preconfiguraciones

Los arámetros que se GUARDAN como parte de cada preconfiguración aparecen entre los corchetes.

Existen varios parámetros ajustables que se guardan como parte de cada preconfiguración de diseño de amplificador. Desde el panel frontal, es posible acceder directamente a los parámetros que más se suelen ajustar, éstos son:

■ GAIN (ganancia) ■ VOLUME (volumen) ■ TREBLE (agudos) ■ MIDDLE (medios) ■ BASS (graves) ■ PRESENCE (presencia) ■ REVERB (reverberación) ■ Noise Gate (puerta de ruido)■ FX LEVEL (nivel de FX)■ FX VALUE 1 ■ FX VALUE 2

4 . PRESET EDIT **AMP** MODE

✔ Recuerde GUARDAR las modificaciones que realice en una preconfiguración de PLAYER´S LOUNGE o las perderá cuando cambie la selección de preconfiguración.

El Modo Edición de AMP contiene 18 elementos de menú que son los componentes básicos del diseño de un amplificador. Las instrucciones de navegación se presentan a continuación y el Modo Edición de AMP en la página 23. El capítulo acaba con la sección "Reverberación : descripción," en las páginas 26 y 26.

Navegación por el menú AMP Edit

✔ **Seleccionar un parámetro para editar** -
- Pulse la tecla AMP varias veces avanzar a través de los 18 elementos del menú o
- Mantenga *pulsada* la tecla AMP a la vez que gira la RUEDA DE DATOS en cualquier sentido.

✔ **Ajuste** -
- Gire la RUEDA DE DATOS para ajustar el parámetro que seleccionado en el paso anterior.

El **mapa del menú AMP** que aparece en las siguientes páginas le guiará a través del Modo Preset Edit AMP. Cada elemento está representado por un par de filas (una sombreada y otra sin sombrear), tal y como se muestra a continuación.

NOMBRE DEL PARÁMETRO	**Descripción e instrucciones.**
Ejemplo de pantalla Twin Reverb '65 A14 Cursor ↓	**Lista o intervalo de valores.** **Value1 ‘ Value2 ‘ Value3 ‘ (bucle de menú continuo)**

⇳ **Columna 1 —** contiene los 18 parámetros de diseño del amplificador, (consulte "Seleccionar un parámetro para editar", descrito anteriormente).

⇔ **Fila sin sombreado —** contiene el nombre del parámetro seguido de la información relativa al parámetro.

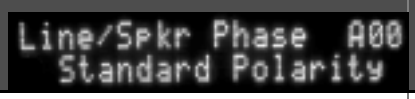
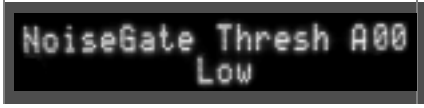
⇔ **Fila sombreada —** contiene el intervalo de valores de los parámetros relativos al elemento del menú que aparece a la izquierda, (consulte "Ajuste", descrito anteriormente).

( ) indica una *columna* en la que los elementos de menú forman un bucle continuo.

⟲ indica una *fila* en la que los elementos de menú forman un bucle continuo.

Mapa de menú del amplificador

SELECCIÓN DE NOMBRE **PRIMER ELEMENTO DEL MENÚ**	Utilice el botón FX Val2 para mover el cursor que parpadea y la RUEDA DE DATOS para seleccionar los caracteres.
	Caracteres alfanuméricos de la lista secuencial.
TIPO DE TONE STACK	Tone Stack hace referencia al sistema de circuitos de los controles AGUDOS, MEDIOS Y GRAVES. British – estilo típico de Reino Unido; Tweed - amplificadores Fender Tweed; Blackface – amplificadores Fender Blackface; Modern - un gran espectro de tone stack con una amplia gama de posibilidades que normalmente no ofrecen los amplificadores de guitarra.
	British ‘ Tweed ‘ Blackface ‘ Modern ‘ (bucle de menú continuo)
UBICACIÓN DE TONE STACK	Seleccione una ubicación antes, pre-, o después, post-, del sistema de circuitos de distorsión.
	Pre-Distortion ‘ Post-Distortion
CIRCUITO DE CONDUCCIÓN	Los tipos de conducción Blackface Tube y Tweed Tube se utilizan con sonidos transparentes, mientras que los otros se emplean con sonidos de alta ganancia. Conforme aumenta el valor (1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ [4]) del tipo de conducción, lo hace la ganancia de cada tipo de conducción. Blackface – amplificadores Fender Blackface; Tweed – amplificadores Fender Tweed; Hot Rod - amplificadores Fender Hot Rod, HMB – estilo típico del Reino Unido; Dyna-Touch - amplificadores Fender Dyna-Touch.
	Blackface Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ Tweed Tube1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ Hot Rod™ Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ HMB Tube 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ Dyna-Touch™ 1 ‘ 2 ‘ 3 ‘ 4 ‘ (bucle de menú continuo)
TIPO DE REVERBERACIÓN	Consulte “Reverberación : descripción”, en la página 26.
	Small Room ‘ Large Room ‘ Small Hall ‘ Large Hall ‘ Arena ‘ Small Plate‘ Large Plate ‘ Blackface Reverb ‘ Gated ‘ Small Ambient ‘ Fender Reverb ‘ (bucle de menú continuo)
NIVEL DE ENTRADA DE REVERBERACIÓN [DWELL]	Ajusta el nivel de ENTRADA del circuito de reverberación, mientras que el nivel de SALIDA se controla mediante el botón REVERB que aparece en el panel frontal. Seleccione el valor 1,0 para obtener un nivel de ENTRADA mínimo [*Dwell*] y el valor 10,0 para un nivel de ENTRADA máximo [*Dwell*].
	1.0–10.0
TONO DE REVERBERACIÓN [SHAPE]	Ajusta el tono de alta frecuencia de la reverberación. Seleccione el valor 1,0 par obtener los niveles de tono de alta frecuencia mínimos, y el valor 10,0 para los niveles de tono de alta frecuencia máximos. *[Shape] de Gated Reverb* permite características radicales de caída como colas *rectangulares*, *lineales* e *inversas*.
	1.0–10.0

TIEMPO DE REVERBERACIÓN	Ajusta el tiempo de sostenido de reverberación. Seleccione el valor 1,0 para obtener el menor tiempo de sostenido y el valor 10,0 para el mayor tiempo de sostenido.
	1.0–10.0
DIFUSIÓN DE REVERBERACIÓN	Controla la densidad del sonido de reverberación. Seleccione el valor 1,0 para obtener una difusión de reverberación irregular con una caída no uniforme y el 10,0 para una reverberación de gran densidad y más uniforme.
	1.0–10.0
TIMBRE	Cambia la ecualización del Cyber-Twin para obtener modulación de tono en un punto particular del espectro. Puede servir de gran ayuda para corregir de forma instantánea una acústica de poca calidad. Seleccione uno de los cuatro tipos de Timbre.
	None ‘ Full Body ‘ Razor Edge ‘ Bright & Light ‘ Bass Booster ‘ (bucle de menú continuo)
POLARIDAD DE FASE DE ALTAVOZ	La polaridad de fase determina la contrafase de un altavoz en cada ciclo de respuesta de frecuencia. Active la polaridad de fase de los altavoces derecho e izquierdo del Cyber-Twin en todas las combinaciones posibles. ✔ Tradicionalmente los amplificadores Fender con reverberación presentaban un funcionamiento de los altavoces con polaridad inversa. Esto se debe a la etapa de ganancia de tubo adicional que es necesaria para que funcione la reverberación.
	**Standard Polarity ‘ Both Reverse Polarity ‘ Left Reverse Polarity ‘ Right Reverse Polarity ‘ (bucle de menú continuo)**
COMPRESIÓN	Use la compresión para moderar las diferencias entre las salidas de volumen alto y bajo debidas a la intensidades producidas al tocar la guitarra. Seleccione el valor Low (bajo) para obtener una compresión mínima y el valor Even Higher (muy alto) para una compresión máxima. A veces la compresión se utiliza para dotar ala guitarra con tiempo de sostenido de volumen adicional. La compresión es un componente fundamental de muchos tipos de amplificadores.
	OFF ‘ Low ‘ Medium ‘ High ‘ Even Higher ‘ (bucle de menú continuo)
PROFUNDIDAD DE PUERTA DE RUIDO	Utilice la puerta de ruido para reducir cualquier tipo de zumbido procedente del amplificador. Seleccione un valor comprendido entre el 1,0 y el 10,0 para definir la profundidad necesaria.
	1.0–10.0
UMBRAL DE PUERTA DE RUIDO	Establezca la sensibilidad de la puerta de ruido mediante el parámetro Umbral. Seleccione el valor Low (bajo) para establecer el umbral de la puerta de ruido mínimo y el valor High (alto) para un umbral máximo.
	**Low ‘ Medium ‘ High ‘ (bucle de menú continuo)**

ASIGNACIÓN DE PEDAL CONTINUO	Asigne un pedal de expresión (opcional) para controlar uno de los parámetros que aparecen a continuación. Los efectos y la reverberación presentan valores dinámicos que se enumeran a continuación [entre corchetes]. Si desea obtener una lista de los parámetros de efectos, (consulte la sección “Mapa de menú de FX” que aparece en la página 28). Si desea obtener una lista de los parámetro de reverberación, (consulte “Reverberación: Descripción”, en la página 5).
Expression Pedal A00 Volume	⟲ **Volume ‘ Gain ‘ Treble ‘ Middle ‘ Bass ‘ Presence ‘ Reverb ‘ [FX Level] ‘ [FX value 1] ‘ [FX value 2] ‘ [FX value 3] ‘ [FX value 4] ‘ Master Volume ‘ Reverb In Level/[Dwell] ‘ Reverb Tone/[Shape] ‘ Reverb Time ‘ Reverb Diffusion ‘ (bucle de menú continuo)** ⟲
ASIGNACIÓN DE CONTROLADOR CONTINUO	Asigne un pedal de control continuo (opcional) para controlar uno de los parámetros que aparecen a continuación. Los efectos y la reverberación tienen un número de valores dinámicos que se enumeran a continuación [entre corchetes]. Si desea obtener una lista de los parámetros de efectos, (consulte la sección “Mapa de menú de FX” que aparece en la página 28). Si desea obtener una lista de los parámetro de reverberación, (consulte “Reverberación: Descripción”, en la página 26).
Cont Controller A00 Volume	⟲ **Volume ‘ Gain ‘ Treble ‘ Middle ‘ Bass ‘ Presence ‘ Reverb ‘ [FX Level] ‘ [FX value 1] ‘ [FX value 2] ‘ [FX value 3] ‘ [FX value 4] ‘ Master Volume ‘ Reverb In Level [Dwell] ‘ Reverb Tone [Shape] ‘ Reverb Time ‘ Reverb Diffusion ‘ (bucle de menú continuo)** ⟲
REVERB / FX BYPASS	Deriva las señales de entrada o salida de la reverberación interna y/o los efectos en cualquier combinación (consulte Reverb/FX Bypass en la página 16). Además, cuando el efecto Vibratone esté activo, aparecerá un noveno parámetro, [Rotor Speed Fast/Slow (velocidad de rotor rápida/lenta)]. El conmutador de pedal servirá para alternar entre los dos valores ajustables de la velocidad de rotor (consulte “Vibratone”, en la página 38).
Reverb/FX Bypass A00 FX Input Only La segunda línea de la pantalla indicará el tramo de la señal que se ha *derivado*. Por ejemplo, si aparece “Input Only” (sólo entrada), sólo se derivará la entrada.	⟲ **FX Input Only ‘ Reverb Input Only ‘ FX Output Only ‘ Reverb Output Only ‘ FX & Reverb Input ‘ FX In & Reverb Out ‘ FX Out & Reverb In ‘ FX & Reverb Output ‘ [Rotor Speed Fast/Slow] ‘ (bucle de menú continuo)** ⟲
Continuación del menú de la columna Selección de nombre, en la página 23.	

Reverberación : Descripción

Existen 11 tipos diferentes de REVERBERACIÓN en el Cyber-Twin, y cada uno de ellos presenta un parámetro de nivel (L) (botón REVERB del panel frontal) y otros **4** parámetros más (L, 1, 2, 3, 4). El botón REVERB es el parámetro de reverberación esencial y puede ajustarse en el Modo PLAY y en la mayoría de los demás modos. Al resto de las operaciones de reverberación se accede mediante el Modo Edición de AMP, (consulte “Preset Edit AMP Mode” en la página 22). El tipo de reverberación y todos los parámetros se guardan como parte de la preconfiguración.

La reverberación se agrupa con los componentes de diseño de amplificador en vez de con los efectos para proporcionar más flexibilidad a la hora de utilizar reverberación y efectos a la misma vez. Todos los tipos de reverberación presentan el mismo grupo de parámetros ajustables; L) Nivel de salida, 1) Nivel de entrada, 2) Tono, 3) Tiempo, 4) Difusión. Aunque existen dos excepciones, ya que Fender Reverb y Gated Reverb poseen un parámetro especial:

- **Fender Reverb** presenta *dwell* como parámetro 2)
- **Gated Reverb** presenta *shape* como parámetro 3)

Estos dos tipos de reverberación y sus parámetros exclusivos se describen a continuación. El resto de los parámetros son iguales para los otros 9 tipos de reverberación que se describen en la página siguiente.

Fender Reverb

Descripción

Está basado en la codiciada unidad de reverberación Fender Brown Tolex del 63, conducida mediante tubos. Se trata de una unidad externa utilizada principalmente por aquellos que poseen amplificadores sin reverberación (como el Bassman del 59). En el Cyber Twin, Fender Reverb se sitúa antes de cualquier control de tono o circuito de conducción, igual que si fuese un Fender Reverb del 63 original. Esto permite al amplificador conducir el sonido de la guitarra al circuito de distorsión *con reverberación*, lo diferencia increíblemente de la reverberación post-distorsión (igual que en un amplificador de volumen master con efectos de bucle, como Fender Hot Rod Deluxe/DeVille.

Parámetros ajustables

2) **Dwell -** Ajusta el nivel de la señal de la guitarra que *entra* en la reverberación (al contrario que el botón **REVERB**, que ajusta el nivel de señal que *sale* de la reverberación).

Gated Reverb

Descripción

Reverberación con una estructura diferente a los demás tipos de reverberación, viene dada por su exclusivo parámetro "Reverb Shape", que permite colas (caídas) de reverberación rectangulares, lineales e inversas.

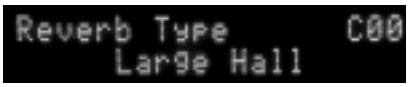
Parámetros ajustables

3) **Shape -** Cambia la forma de la cola de reverberación de rectangular a caída lineal e inversa.

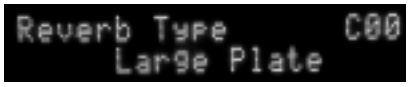
Small Ambience

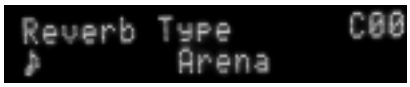
Small/Large Room

Small/Large Hall



Small/Large Plate





Arena

Blackface Reverb

Descripción general

Small Ambience reproduce el sonido de un espacio acústico muy pequeño. Small y Large Room son diferentes tamaños de espacios relativamente pequeños. La reverberación de tipo Hall aporta el sonido de espacios del tamaño de auditorios y salas de conciertos. La reverberación Plate, que en un principio sólo se encontraba en estudios de grabación, produce timbres nítidos que conservan la calidez. El tipo Arena recrea el sonido de un espacio muy grande. Y, por último, la reverberación Blackface, que es la clásica reverberación spring de Fender propia de la era de los amplificadores Blackface (Twin Reverb '65, Deluxe Reverb '65

Parámetros ajustables

L) **Reverb -** Es el botón **REVERB** situado en el panel frontal. Ajusta el nivel de post-reverberación que se va a escuchar en el sonido total del amplificador. Los parámetros de este botón pueden guardarse en la preconfiguración junto con todos los demás valores del amplificador, pero no poseen un valor predeterminado cuando la reverberación selecciona desde el menú Preset Edit **AMP**. Si no escucha la reverberación, compruebe que el valor del botón es mayor de 1,0 y examine el **Nivel de entrada de reverberación** (a continuación).

1) **Reverb In Level (nivel de entrada de reverberación) -** Ajusta el nivel de señal *de entrada* de la guitarra en la reverberación (al contrario que el botón **REVERB**, que ajusta el nivel *de salida* de la reverberación).

2) **Reverb Tone (tono de reverberación) -** Ajusta la cantidad de frecuencias altas de la reverberación. Elija el valor 1,0 para obtener sonidos muy oscuros y el valor 10,0 para obtener una calidad más nítida.

3) **Reverb Time (tiempo de reverberación) -** Ajusta el tiempo durante el que se mantiene la reverberación. Seleccione el valor 1,0 para obtener el tiempo de reverberación mínimo y el valor 10,0 para establecer el tiempo máximo.

4) **Reverb Diffusion (difusión de reverberación) -** Controla la densidad del sonido de reverberación. Si selecciona el valor 1,0, obtendrá un sonido crepitante y no uniforme. Si selecciona el valor 10,0, el sonido será el más suave y denso posible.

5 . Preset Edit **FX** Mode

Existen 28 tipos de FX (*efectos*) disponibles en el Cyber-Twin, cada uno de ellos con parámetros de Nivel **(L)** y otros 4 ó 5 parámetros (L, 1, 2, 3, 4, [5]). El tipo y los parámetros de efectos se guardan como parte de la preconfiguración.

Los parámetros principales de cada efecto (L, 1 y 2),pueden ajustarse con los botones **FX Level**, **FX Value 1** y **FX Value 2** del panel frontal en el modo PLAY, así como en la mayoría de los demás modos. Los parámetros designados en función del tiempo (los de la mayoría de los efectos) pueden ajustarse de una forma especial. Mediante *pulsaciones* de la tecla TAP puede determinar en el intervalo de tiempo por sensibilidad, (consulte el elemento “O. Tecla TAP” en la página 14).

✔ Recuerde GUARDAR las modificaciones que ha realizado en una preconfiguración del PLAYER’S LOUNGE o se borrarán cuando cambie la selección de preconfiguración en uso.

El modo FX Edit puede utilizarse para ajustar todos los parámetros de efectos y *debe* utilizarse para acceder a los parámetros secundarios **(3**, **4** y **5)** de cada efecto. Tras las siguientes instrucciones de navegación relativas al Modo FX, encontrará un mapa del modo FX en las página 29 y 29. Consulte las descripciones individuales de efectos que aparecen desde la página 31 a la 43.

Navegación por el menú FX Edit (edición de FX)

✔ **Seleccionar un parámetro para editar** -
• Pulse la tecla FX repetidamente para desplazarse a través de los distintos elementos del menú del efecto activo o
• Mantenga *pulsada la tecla* FX a la vez que gira la RUEDA DE DATOS en cualquier sentido.

✔ **Ajuste** -
Gire la RUEDA DE DATOS para ajustar el parámetro seleccionado en el paso anterior.

El **mapa del menú FX** que aparece en las página 29 y 29 le guiará a través del modo FX Edit. Cada efecto está representado por un par de filas (una sombreada y otra sin sombrear), tal y como se muestra a continuación.

Selección de FX	parámetro L)‘	parámetro 1)‘	parámetro 2)‘	parámetro 3)‘	parámetro 4)‘	parámetro 5)
	intervalo L)	intervalo 1)	intervalo 2)	intervalo 3)	intervalo 4)	intervalo 5)

⇳**Columna 1 —** contiene las selecciones de los 29 tipos de efectos disponibles, (28 tipos de efectos y “ninguna” selección).

⇔ **Fila sin sombreado —** contiene los parámetros de los efectos a seleccionar, (consulte la sección anterior “Seleccionar un parámetro”).

⇔ **Fila con sombreado —** contiene el intervalo de valores a ajustar, (consulte la sección anterior “Ajuste”).

indica una *columna* en la que los elementos de menú forman un bucle continuo.

indica una *fila* en la que los elementos de menú forman un bucle de menú continuo.

El mapa de menú FX indica un parámetro activado mediante la tecla TAP, (consulte la página 14).

Mono Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay In Level	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Dotted 8/16 Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay Stereo‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
One-E-Da-Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay Stereo‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Ping-Pong Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay Stereo‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Swing Tap Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay Stereo‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Tape Echo	Echo Out Level‘	Echo Time‘	Echo Feedback‘	Echo Brightness‘	Echo Wow&Flutter ‘	Echo Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Stereo Tape Echo	Echo Out Level‘	Echo Time‘	Echo Feedback‘	Echo Brightness‘	Echo Wow&Flutter‘	Echo Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Stereo Flam Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay Stereo‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Ducking Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Release ‘	Ducking Delay Sensitivity‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Backwards Delay	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Forward Feedback‘	Delay Reverse Feedback‘	Delay Brightness‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Tremolo	Tremolo Out Level‘	Tremolo Rate‘	Tremolo Depth‘	Tremolo Duty Cycle‘	Tremolo Forma	
	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
AmpTremolo	Tremolo Out Level‘	Tremolo Rate	Tremolo Depth‘	Tremolo Duty Cycle‘	Tremolo Forma	
	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Auto Pan	Pan Out Level‘	Pan Rate‘	Pan Depth‘	Pan Shape ‘	Pan Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Phaser	Phaser Out Level‘	Phaser Rate‘	Phaser Depth‘	Phaser Feedback‘	Phaser Stereo	
	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	
Vibratone	Vibratone Out Level‘	Rotor Speed (velocidad)‘	Vibratone Doppler‘	Rotor Frequency Speed1‘	Rotor Frequency Speed2	
	1.0-10.00	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	0.08-10.0 Hz	

Pedal Wah	Wah Out Level‘	Wah‘	Wah Heel Frequency ‘	Wah Toe Frequency‘	Wah Sweep Type	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	The Baby’s Cryin’ o The Real McCoy	
Touch Wah	Wah Out Level‘	Wah Sensitivity‘	Wah Minimum Frequency‘	Wah Maximum Frequency ‘	Wah Sweep Type	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	LowQ o HighQ	
Sine Chorus	Chorus Out Level‘	Chorus Rate‘	Chorus Depth‘	Chorus Average Delay‘	Sine Chorus Phase	
	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Triangle Chorus	Chorus Out Level‘	Chorus Rate‘	Chorus Depth‘	Chorus Average Delay ‘	Tri-Chorus Phase	
	1.0-10.0	-0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Sine Flange	Flange Out Level‘	Flange Rate‘	Flange Depth‘	Flange Feedback‘	Sine Flange Phase	
	1.0-10.0	-0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Triangle Flange	Flange Out Level‘	Flange Rate‘	Flange Depth‘	Flange Feedback‘	Tri-Flange Phase	
	1.0-10.0	-0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Delay+Chorus	FX Wet Out Level‘	Delay Time‘	Chorus Depth‘	Delay Feedback‘	Chorus Rate‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Delay+Flange	FX Wet Out Level‘	Delay Time‘	Flange Depth‘	Delay Feedback‘	Flange Rate‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Delay+Phaser	FX Wet Out Level‘	Delay Time‘	Phaser Depth‘	Delay Feedback‘	Phaser Rate‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
AutoSwell +Chorus	FX Wet Out Level‘	AutoSwell Attack Time‘	Chorus Depth‘	AutoSwell Sensitivity‘	Chorus Rate	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	0.8-10.0 Hz	
Ultra-Clean +Chorus	FX Wet Out Level‘	Chorus Rate‘	Chorus Depth‘	Body‘	Brilliance	
	1.0-10.0	30-1450 ms	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Pitch Shift	Pitch Shift Out Level‘	Pitch‘	Pitch Detune ‘	Pitch Feedback‘	Pitch PreDelay	
	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	
Ring Modulate +Delay	FX Wet Out Level‘	Modulator Frequency‘	Delay Out Level‘	Delay Time‘	Delay Feedback‘	Delay Time Change
	1.0-10.0	0.08-10.0 Hz	1.0-10.0	1.0-10.0	1.0-10.0	Ramp o Step
Ninguno	Ninguno					
	Los botones FX están desactivados cuando no se encuentra seleccionado ningún efecto.					

Columna 1

continuación Menú Mono Delay de la página anterior.

Tipos de efectos de delay

Mono Delay

Descripción

Se trata del efecto de delay digital más básico. Utilícelo cuando desee obtener un delay sencillo de una sola repetición.

Parámetros ajustables

L) **Delay Out Level (nivel de salida de delay).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Intervalo: de 30 a 1450 milisegundos. Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de la selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y el valor 10,0 para múltiples repeticiones.

3) **Delay Brightness (claridad de delay).** Ajusta la cantidad de frecuencias altas que se eliminan cada vez que se repite el delay. Seleccione el valor 1,0 para que no ser repitan las frecuencia altas y oscurecer cada repetición posterior, y el valor 10,0 para permitir que se repitan las frecuencias más altas. Utilice este control para simular la absorción de altas frecuencias de espacios acústicamente sordos o unidades de eco analógicas. Observe que este control, al eliminar las frecuencias altas de la señal, afectará también al número de repeticiones de delay.

4) **Delay In Level (nivel de entrada de delay).** Ajusta el nivel de entrada del el efecto de delay. El efecto Mono Delay es el único con este control. Al conectar este control al pedal, es posible aumentar la *entrada* de delay y hacer que las repeticiones resuenen incluso si ajusta el control al valor mínimo.

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Cambio del tiempo de delay -** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

Dotted 8/16 Delay

One-E-Da-Delay

Ping-Pong Delay

Swing Tap Delay

Stereo Flam Delay

Descripción

Efectos delay digitales Multi-tap (como el multi-salida) con varios tiempos de tap y capacidad estéreo.

Parámetros ajustables

L) **Delay Out Level (nivel de salida de delay).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de la selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y el valor 10,0 para múltiples repeticiones.

3) **Delay Brightness (claridad de delay).** Ajusta la cantidad de frecuencias altas que se eliminan cada vez que se repite el delay. Seleccione el valor 1,0 para que no se repitan las frecuencia altas y oscurecer cada repetición posterior, y el valor 10,0 para permitir que se repitan las frecuencias más altas. Utilice este control para simular la absorción de altas frecuencias de espacios acústicamente sordos o unidades de eco analógicas. Observe que este control, al eliminar las frecuencias altas de la señal, afectará también al número de repeticiones de delay

4) **Delay Stereo (delay estéreo).** Ajusta el alcance estéreo del panning (variación de canal izquierdo/derecho) de las pulsaciones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener repeticiones de panning centradas, (sin variación izquierda/derecha) y el valor 10,0 para obtener un panning máximo (crea un efecto estéreo).

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

Ducking Delay

Descripción

Mono delay con una característica añadida que permite aislar el delay mientras se está tocando, y que la cola del delay aparezca al detenerse. En otras palabras, la señal procesada de delay "baja" cuando aparece la señal sin procesar de la guitarra. Este efecto permitirá aplicar mayor cantidad de delay que con otros efectos de este tipo ya que ni siquiera ensucia la señal cuando el valor del nivel de FX es alto.

Parámetros ajustables

L) **Delay Out Level (nivel de salida de delay)**. Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de la selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y el valor 10,0 para múltiples repeticiones.

3) **Delay Release (accionamiento de delay).** Ajusta el tiempo de accionamiento de la acción de bajada. Seleccione el valor 1,0 para el menor accionamiento de tiempo de forma que el volumen de la cola de delay suba rápidamente. Seleccione el valor 10,0 para obtener el mayor accionamiento de tiempo, de forma que la señal de delay cuente con el menor tiempo de recuperación después de la bajada.

4) **Delay Ducking Sensitivity (sensibilidad de bajada de delay).** Ajusta la sensibilidad de la acción de bajada al tocar. Seleccione el valor 1,0 para que la acción de bajada no se realice y el valor 10,0 para obtener una acción de bajada máxima con el mayor grado de sensibilidad al producirse cualquier entrada de guitarra. Notará que los controles **TRIM**, **GAIN**, **VOLUME**, **TONE** y la selección de Drive Circuitry (circuito de conducción) afectan al volumen de la señal no procesada, de la señal retardada Y de la sensibilidad de bajada.

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

~~~~~~

Backwards Delay

Descripción

Efecto singular que repite la señal de entrada en una trama de tiempo *inverso*.

Parámetros ajustables

L) **Delay Out Level (nivel de salida de delay).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo).

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de la selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta
~~~~~~

10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Delay Forward Feedback (feedback de delay hacia delante).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y el valor 10,0 para múltiples repeticiones. Tenga en cuenta que este control permite que todas las repeticiones de delay sean como la primera, es decir, inversas.

3) **Delay Rev Feedback (feedback de delay inverso).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y el valor 10,0 para múltiples repeticiones. Tenga en cuenta que este control alternará hacia delante y atrás las repeticiones de delay. Debido a que existen dos controles de feedback para este efecto, debe utilizar uno en función del otro para evitar un feedback incontrolado.

4) **Delay Brightness (claridad de delay)**. Ajusta la cantidad de frecuencias altas que se eliminan cada vez que se repite el delay. Seleccione el valor 1,0 para que no ser repitan las frecuencia altas y oscurecer cada repetición posterior, y el valor 10,0 para permitir que se repitan las frecuencias más altas. Utilice este control para simular la absorción de altas frecuencias de espacios acústicamente sordos o unidades de eco analógicas. Observe que este control, al eliminar las frecuencias altas de la señal, afectará también al número de repeticiones de delay.

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

~~~~~~

Tape Echo

Stereo Tape Echo

Descripción

Efectos de delay con características añadidas que permiten obtener un sonido de eco de cinta. Tape Echo es un efecto mono, mientras que Stereo Tape Echo es de dos repeticiones, un efecto ping-pong. Sin embargo, a diferencia de las máquinas de tape echo originales, no incorpora tape hiss (silbido) ni la posibilidad de introducir un bucle de tape. Estos dos son algunos de nuestros favoritos. Advertencia: si lo prueba, puede que nunca vuelva a utilizar ningún otro efecto.

Parámetros ajustables

L) Echo Output Level (nivel de salida de eco). Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Echo Time (tiempo de eco) (ms).** Intervalo: de 30 a 1450 milisegundos. Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de eco. El aumento de la selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de eco más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de eco más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de eco por sensibilidad.

2) **Echo Feedback (feedback de eco).** Ajusta el número de repeticiones de eco. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de eco y el valor 10,0 para un número casi infinito de repeticiones.

3) **Echo Brightness (claridad de eco).** Ajusta la cantidad de frecuencias altas que se eliminan cada vez que se repite el delay. Seleccione el valor 1,0 para que no se repitan las frecuencias altas y oscurecer cada
~~~~~~

repetición posterior, y el valor 10,0 para permitir que se repitan las frecuencias más altas. Utilice este control para simular la absorción de altas frecuencias de espacios acústicamente sordos o unidades de eco analógicas. Observe que este control, al eliminar las frecuencias altas de la señal, afectará también al número de repeticiones de delay.

✔ Para "*tape echo madness,*" (sensación total de eco), utilice el parámetro predeterminado **Ramp (gradual)**, establezca el tiempo de eco y el feedback casi al máximo y, a continuación, gire el botón **Echo Time (ms)** (**FX VAL 1**) y escuche. Podrá hacer que los tonos embriagadores y arremolinados cambien y aparezcan a través del eco como lo hicieron innumerables especialistas con unidades de eco originales en tiempo real. También puede utilizar un pedal de **controlador continuo MIDI** o un pedal de expresión para controlar el tiempo de eco y conseguir el mismo efecto.

4) **Wow & Flutter (wow y flutter).** Ajusta el efecto wow (modulación de respuesta de frecuencia aleatoria) y el efecto flutter (cambio de tono aleatorio) que se reciben en la señal de eco. Seleccione el valor 1,0 para obtener niveles mínimos y 10,0 para los niveles máximos de este efecto. Tenga en cuenta que al situar este control en el valor más alto del intervalo, los efectos wow y flutter continúan funcionando con las repeticiones de eco, y provocan aleatoriedad compuesta.

5) **Echo Time Change (cambio de tiempo de eco).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)**para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **tiempo de eco**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de eco será gradual con un tono de sonido similar, (audible hasta que se estabilice el tiempo de delay). Si selecciona **Step**, el cambio de tiempo de eco será instantáneo con un "silbido digital" audible durante un momento.

~~~~~~

Chorus Effects

Sine Chorus

Triangle Chorus

Descripción

Efectos de coro estéreo con modulación de delay de sine-wave (onda sinusoidal) u triangle-wave (onda triangular). La versión de sine-wave tiene más variedad de sonidos, mientras que triangle-wave es, subjetivamente, más uniforme.

Parámetros ajustables

L) **Chorus Output Level (nivel de salida de coros).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Chorus Rate (frecuencia de coro) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto coro. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la frecuencia de coro mediante el tacto: dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia. Nota: A pesar de tratarse de un efecto coro, ambas voces se mueven con la misma frecuencia.

2) **Chorus Depth (profundidad de coro).** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

✔ Intente establecer el control **Chorus Depth** en el valor 1.0 al tiempo que ajusta de forma activa **Chorus Average Delay** para conseguir un efecto de *filtrado en peine*.

3) **Chorus Avg Delay (delay medio de coro).** Ajusta el tiempo medio de delay de las pulsaciones en movimiento de coro. Seleccione el valor 1,0 para obtener un sonido transparente natural y el valor 10,0 para un sonido sintetizado con un delay patente entre el original y las señales de coro. Utilice valores de configuración mayores para obtener un efecto duplicado.
~~~~~~

4) **Sine Chorus/Tri Chorus Phase (fase sine chorus/tri chorus).** Ajusta la relación de fases entre los dos osciladores de baja frecuencia de coro. Seleccione el valor 1.0 para que las dos voces del coro estén en la misma fase y el efecto sea mínimo. Seleccione 10,0 y establezca los osciladores de baja frecuencia fuera de fase para obtener un efecto estéreo máximo. Para obtener Sine Chorus, este control debe estar definido en 5,5 para que el sonido sea el adecuado. Para Triangle Chorus, este control se suele definir en 10,0 para que el sonido sea óptimo.

Efectos Flange

Sine Flange

Triangle Flange

Descripción

Efectos flange estéreo con modulación de delay de sine-wave (onda sinusoidal)o triangle- wave (onda triangular). Como en los efectos de coro, el flange de sine-wave suele ser más variado que la versión triangle-wave, que es más transparente.

Parámetros ajustables

L) **Flange Output Level (nivel de salida de flange).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Flange Rate (frecuencia de flange) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto flange. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la frecuencia de flange mediante el tacto: dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia. Recuerde que a pesar de tratarse de un efecto flange, ambas voces se mueven con la misma frecuencia.

2) **Flange Depth (profundidad de flange).** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Flange Feedback (feedback de flange).** Ajusta la proporción de señal procedente de las pulsaciones de flange que se reutiliza en la entrada. Seleccione el valor 1,0 para obtener niveles mínimos que resultarán en un sonido parecido al coro y el valor 10,0 para obtener un efecto flange máximo.

4) **SineFlange/Tri Flange Phase (fase de sine flange/tri flange).** Ajusta la relación de fases entre los dos osciladores de baja frecuencia de flange. Seleccione el valor 1,0 para que las dos voces del flange estén en fase y obtener así el flange más profundo. Seleccione 10,0 y establezca los osciladores de baja frecuencia fuera de fase para obtener un efecto estéreo máximo.

~~~~~~
~~~~~~

Efectos Trémolo

Amp Trémolo

Descripción

Un trémolo con el sonido de un amplificador Blackface original.

Parámetros ajustables

L) Tremolo Output Level (nivel de salida de trémolo). Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 100% (con efecto completo).

1) **Tremolo Rate (frecuencia de trémolo) (Hz).** Intervalo: 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto trémolo. Seleccione el valor 0,08 para obtener la frecuencia de barrido menor y el valor 10 para obtener la mayor. Al *avanzar* la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la frecuencia de trémolo mediante el tacto: dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia.

2) **Tremolo Depth (profundidad de trémolo).** Ajusta la profundidad con la que el efecto de trémolo reduce el volumen. Seleccione el valor 1,0 para obtener la mínima profundidad y 10,0 para obtener la máxima.

3) **Tremolo Duty Cycle (ciclo de funcionamiento).** Ajusta la relación de intervalo de volumen mínimo / volumen máximo del oscilador de frecuencias bajas. Seleccione entre 1,0 para obtener breves intervalos de volumen alto y 10,0 para obtener prolongados intervalos de volumen alto.

4) **Tremolo Shape (forma trémolo).** Ajusta de forma continua la suavidad de una onda de trémolo. Seleccione el valor 1,0 para obtener un efecto natural y atenuado y el valor 10,0 para obtener un efecto dispar.

~~~~~~

Trémolo

Descripción

Un efecto trémolo sine-wave que se puede utilizar para aproximar el trémolo de polarización de rejilla o repetir la percusión tal y como la podemos encontrar en un Tweed Tremolux.

Parámetros ajustables

L) **Tremolo Output Level (nivel de salida de trémolo).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 100% (con efecto completo).

1) **Tremolo Rate (frecuencia de trémolo) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto trémolo. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la frecuencia de trémolo mediante el tacto: dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia.

2) **Tremolo Depth (profundidad de trémolo).** Ajusta la disminución de volumen y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Tremolo Offset (compensación de trémolo).** Ajusta el centro de la onda del oscilador de baja frecuencia. Seleccione el valor 1,0 para que el oscilador de baja frecuencia module la señal de la guitarra de modo que la fase se eleve, lo que imprime un carácter más extremo. Seleccione el valor 10,0 para que el oscilador de baja frecuencia sólo module el volumen.
~~~~~~

4) **Tremolo Shape (forma trémolo).** Ajusta de forma continua la suavidad de una onda de trémolo. Seleccione el valor 1,0 para obtener un efecto natural y atenuado y el valor 10,0 para obtener un efecto dispar. Gire los controles **Tremolo Shape**, **Trem Output Level** y **Tremolo Depth hasta alcanzar el valor** máximo para obtener sonidos de percusión repetidos, dispares y de gran profundidad.

~~~~~~

AutoPan

Descripción

Un efecto panning sine-wave. Un oscilador de baja frecuencia efectúa un barrido de la señal hacia delante y hacia atrás en un campo estéreo.

Parámetros ajustables

L) **Pan Output Level (nivel de salida de Pan).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesa-miento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 100% (con efecto completo).

1) **Pan Rate (frecuencia de Pan) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto AutoPan. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la frecuencia de AutoPan mediante el tacto: dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia de AutoPan.

2) Pan Depth (profundidad de Pan). Ajusta la profundidad con la que este efecto desplaza el sonido de la guitarra entre los canales izquierdo y derecho y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Pan Shape (forma de Pan).** Ajusta de forma continua la suavidad de una onda de AutoPan. Seleccione el valor 1,0 para obtener un efecto natural y atenuado y el valor 10,0 para obtener un efecto dispar.

4) **Pan Phase (fase de Pan).** Ajusta la fase relativa de dos ondas del oscilador de baja frecuencia que modulan el volumen de los canales izquierdo y derecho. Seleccione el valor 1,0 para que los osciladores de baja frecuencia se encuentren exactamente en fase, lo que proporciona un efecto trémolo en mono. Seleccione el valor 10,0 para que los osciladores de baja frecuencia se encuentren completamente fuera de fase, con lo que se crea un gran ambiente de estéreo.

~~~~~~

Efectos Wah

Pedal Wah

Descripción

Wah accionado con el pie.

Parámetros ajustables

L) **Wah Output Level (nivel de salida wah).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo).

✔ Especificaciones del pedal para expresión óptima: pasiva 10 k a 250 k ohmios

1) **Wah.** Ajusta la frecuencia central del filtro wah. Seleccione el valor 1,0 para conseguir la frecuencia más baja y 10,0 para la más alta. Este efecto está especialmente diseñado para conectarse a un pedal de expresión o a un pedal de controlador continuo MIDi y así permitir que el pie controle el efecto.

✔ Debido a que existe un *espacio muerto* en la parte inferior del recorrido del pedal, puede utilizar este control para ajustar el *barrido* del wah.

2) **Wah Heel Frequency (frecuencia wah de talón).** Ajusta la frecuencia de barrido del pedal wah cuando el talón está abajo. Seleccione el valor 1,0 para conseguir la frecuencia más baja y 10,0 para la más alta. Tenga en cuenta que es posible invertir las posiciones **Wah Heel Frequency** y **Wah Toe Frequency,** de forma que la configuración típica (frecuencia baja con el talón abajo) se convierta en frecuencia baja con la *punta* abajo.

3) **Wah Toe Frequency (frecuencia wah de punta).** Ajusta la frecuencia de barrido del pedal wah cuando la punta del pie está abajo. Seleccione el valor 1,0 para conseguir la frecuencia más baja y 10,0 para la más alta.

4) **Wah Sweep Type (tipo de barrido wah).** Seleccione un tipo de efecto wah: **The Baby's Cryin'** o **The Real McQ**. La primera selección se basa en un efecto wah moderno y popular, y la segunda en el wah de original

~~~~~~

Touch Wah

Descripción

Wah controlado por volumen dinámico. El filtro wah realiza barridos hacia arriba y abajo según la intensidad con que se toca.

Parámetros ajustables

L) **Wah Output Level (nivel de salida wah)**. Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo).

1) **Wah Sensitivity (sensibilidad wah).** Ajusta la sensibilidad del efecto según el volumen al que se toca. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sensibilidad mínima y el valor 10,0 para la máxima.

2) **Wah Minimum Frequency (frecuencia mínima wah).** Ajusta la frecuencia a la que el efecto wah se suaviza cuando el volumen al que se toca es mínimo. Seleccione entre 1,0 para conseguir la frecuencia más baja y 10,0 para la más alta. Tenga en cuenta que **Wah Minimum Frequency** y **Wah Maximum Frequency** se pueden "cruzar" e invertir la conducción del efecto wah (es decir, que el estado inactivo sea de frecuencia alta y al tocar a un volumen alto el barrido se realice con una frecuencia baja).

3) **Wah Minimum Frequency (frecuencia máxima wah).** Ajusta la frecuencia wah de barrido cuando el volumen al que se toca es máximo. Seleccione el valor 1,0 para conseguir la frecuencia más baja y 10,0 para la más alta.

4) **Wah Sweep Type (tipo de barrido wah).** Seleccione un tipo de efecto wah: **Low Q** y **High Q**. La primera opción es más suave mientras que la segunda resulta más intensa.

~~~~~~

Tipos de efectos de modulación

Vibratone

Descripción

Efecto de altavoz giratorio. Está basado en la era CSB[1] de Fender Vibratone, que era una cabina equipada con un sólo altavoz y un bafle giratorio de dos velocidades.

Parámetros ajustables

L) **Vibro Out Level (nivel de salida de vibro).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo).

1. CBS® es una marca comercial registrada de CBS Inc.

1) **Rotor Speed (velocidad de rotor) (Hz).** Intervalo: 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la velocidad del efecto Vibratone. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la velocidad del rotor mediante el tacto: dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia. Recuerde que a pesar de tratarse de un efecto estéreo, ambas voces se mueven con la misma frecuencia.
2) **Vibro Doppler.** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el 10 para que el efecto sea máximo. **Rotor Speed 1 (Hz) &**
3) **Rotor Speed 2 (velocidad de rotor 2) (Hz).** Intervalo: 0,08 Hz a 10 Hz. Seleccione dos velocidades de rotor para cambiar de una a otra mediante el conmutador de pedal (opcional) conectado al conector **REV/**FX **BYPASS**, (si desea obtener información más detallada acerca de cómo conectar un conmutador de pedal, consulte el elemento “FF) REVERB / EFFECTS BYPASS” en la página 16). **Otros requisitos**: Primero, seleccione Vibratone como efecto activo. A continuación utilice la tecla AMP para acceder al elemento de menú **Reverb/FX Bypass**. Seleccione el valor **Vibro Fast/Slow** con la ayuda de la Rueda de datos. Ahora al pulsar el conmutador de pedal se alternará entre los valores de **la velocidad de rotor 1** y **la velocidad de rotor 2**. El paso de una velocidad de rotor a otra es gradual, y pasará un tiempo hasta que los bafles virtuales ganen (o pierdan) impulso.

Phaser

Descripción

Efecto phaser estéreo de 12 etapas.

Parámetros ajustables

L) **Phaser Out Level (nivel de salida de phaser).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo).
1) **Phaser Rate (Hz) (frecuencia de phaser).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto Phaser. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir la frecuencia de Phaser mediante el tacto – dos pulsaciones del botón **TAP** establecen el tiempo que tardan en recorrer un ciclo los osciladores de baja frecuencia.
2) **Phaser Depth (profundidad de phaser).** Ajusta la amplitud del barrido Phaser y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.
3) **Phaser Feedback (feedback de phaser).** Ajusta la proporción de señal del efecto Phaser que se reutiliza en la entrada. Seleccione el valor 1,0 para obtener los niveles mínimos y 10,0 para obtener los máximos.
4) **Phaser Stereo.** Ajusta el alcance estéreo del efecto. Seleccione el valor 1,0 para mono y 10,0 para alcance estéreo máximo.

~~~~~~
~~~~~~

Opciones de combinación de los efectos

Delay + Chorus

Descripción

Triangle Chorus estéreo más Mono Delay.

Parámetros ajustables

L) **FX Wet Out Level (nivel de salida de efecto).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Intervalo: de 30 a 1450 milisegundos. Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Chorus Depth (profundidad de coro).** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto Chorus se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y 10,0 para múltiples repeticiones.

4) **Chorus Rate (frecuencia de coro) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto chorus. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor.

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

Delay + Flange

Descripción

Triangle Flange estéreo más Mono Delay.

Parámetros ajustables

L) **FX Wet Out Level (nivel de salida de efecto).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Intervalo: de 30 a 1450 milisegundos. Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Flange Depth (profundidad de Flange).** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto Flange se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y 10,0 para múltiples repeticiones.

4) **Flange Rate (frecuencia de flange)(Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto flange. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor.

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

~~~~~~

Delay + Phaser

Descripción

Phaser estéreo más Mono Delay.

Parámetros ajustables

L) **FX Wet Out Level (nivel de salida de efecto).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione entre 1,0 para un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 50%.

1) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Intervalo: de 30 a 1450 milisegundos. Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones de delay. El aumento de selección incrementará gradualmente desde 1 milisegundo, el intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, el intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

2) **Phaser Depth (profundidad de phaser).** Ajusta la amplitud del barrido phaser y la medida en la que el efecto se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto no se perciba y el valor 10 para que el efecto sea máximo.

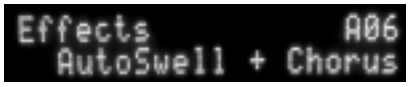
3) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione el valor 1,0 para obtener una sola repetición de delay y 10,0 para múltiples repeticiones.

4) **Phaser Rate (Hz) (frecuencia de phaser).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto Phaser. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor.

✔ Para utilizar mensajes de control continuos MIDI y cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, ajuste el **cambio de tiempo de delay** en el valor **Step**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)** para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Tiempo de delay**. Si selecciona el valor **Ramp**, el cambio del tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar hasta que se estabilice el tiempo de delay. Si selecciona el valor **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

~~~~~~



AutoSwell + Chorus

Descripción

Efecto de subida de volumen que se activa de forma automática con chorus. El AutoSwell se activa al tocar a un volumen determinado. Observe que para que el activador se restablezca, es necesario tocar durante un periodo corto de tiempo antes de que desee que el efecto suba a una nota nueva o acorde.

Parámetros ajustables

L) **FX Wet Out Level (nivel de salida de efecto).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo). Observe que como AutoSwell sube de forma perfecta el volumen de una preconfiguración dada desde inaudible hasta el volumen máximo, si el control del volumen se encuentra en un valor inferior a 10,0 provocará una determinada cantidad de señal sin procesar en todo momento, incluso desde el comienzo de la subida. Para que la acción del efecto de subida sea máxima, mantenga este control en el valor 10,0.

1) **Autoswell Attack Time (tiempo de ataque de Autoswell).** Ajusta el tiempo que tarda el AutoSwell en alcanzar el volumen completo.

2) **Chorus Depth (profundidad de coro).** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto Chorus se va a percibir. Seleccione un valor entre 1,0 para que el efecto no se perciba y el 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Autoswell Sensitivity (sensibilidad de Autoswell).** Ajusta la sensibilidad del mecanismo de activación de AutoSwell al tocar. Seleccione el valor 1,0 para que la acción de subida no se realice y el valor 10,0 para obtener una acción de subida máxima con el mayor grado de sensibilidad al producirse cualquier entrada de guitarra. Observe que el volumen de la guitarra y los controles **TRIM**, **GAIN**, y **VOLUME** debe ajustarse en niveles razonables para que el efecto responda adecuadamente.

4) **Chorus Rate (frecuencia de coro) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto coro. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor.

Ultra-Clean + Chorus

Descripción

Tono ultra-clean de guitarra con Triangle Chorus. Para obtener resultados óptimos, utilice el efecto junto con una configuración de amplificación nítida y la pastilla en el cuello de la guitarra.

Parámetros ajustables

L) **FX Wet Out Level (nivel de salida de efecto).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione entre 1,0 para un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 100% (con efecto completo).

1) **Chorus Rate (frecuencia de coro) (Hz).** Intervalo: de 0,08 Hz a 10 Hz. Ajusta la frecuencia del efecto coro. Al avanzar la selección, la frecuencia aumenta de forma gradual desde los 0,01 Hz de la frecuencia menor a los 0,08 Hz de la mayor.

2) **Chorus Depth (profundidad de coro).** Ajusta la cantidad de efecto Doppler y la medida en la que el efecto Chorus se va a percibir. Seleccione el valor 1,0 para que el efecto coro no se perciba y el 10 para que el efecto sea máximo.

3) **Body (cuerpo).** Ajusta las frecuencias bajas de este efecto. Seleccione el valor 1,0 para obtener graves reducidos y el valor 10,0 para obtener graves aumentados.

4) **Brilliance (claridad).** Ajusta las frecuencias altas de este efecto. Seleccione el valor 1,0 para obtener agudos reducidos y 10,0 para obtener agudos aumentados.

Pitch Shift

Descripción

Desintonizador y variador de tono variable de semitonos.

Parámetros ajustables

L) **Pitch Shift Out Level (nivel de salida de pitch shift).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione el valor 1,0 para obtener un 0% de procesamiento (sin efecto) y el valor 10,0 para una mezcla del 50% (con efecto completo).

1) **Pitch (tono).** Ajusta el valor de variación de semitonos de este efecto dentro de un intervalo de cuatro octavos. Seleccione el valor 1,0 para obtener una variación dos octavos por debajo del tono de entrada sin procesar y 10,0 para obtener una variación de dos octavos por encima del tono de entrada sin procesar. Los incrementos de ajuste se realizan en intervalos de semitonos en los que el valor 5,5 se encuentra al unísono con la señal de entrada (sin variación). Observe que cuanto más lejos del centro (5,5) se encuentre el valor del botón, más se percibirá el efecto.

✔ Semi-tone = Semitono

2) **Pitch Detune (desintonizador de tono).** Ajusta la compensación de un semitono nominal dentro de un tono. Seleccione el valor 1,0 para desintonizar un semitono bajo y el valor 10,0 para desintonizar un semitono alto. Los incrementos de ajuste se realizan en intervalos de microtonos en los que el valor 5,5 (valor predeterminado) se encuentra al unísono con la señal de entrada (sin desintonizar).

3) **Pitch Feedback (feedback de pitch).** Ajusta la proporción de señal del efecto variador de tono que se reutiliza en la entrada. Seleccione el valor 1,0 para obtener los niveles mínimos y 10,0 para obtener los máximos. Un nivel de feedback alto permite que una parte de la señal repita el ciclo varias veces, de ese modo compone las variaciones de tono.

4) **Pitch Pre-Delay.** Ajusta el delay antes de que se escuche la señal con variación de tono. Puede utilizarse junto con el control **Pitch Feedback** para obtener de forma continua cascadas de tono ascendentes o descendentes con un intervalo de cambio de tiempo fijo. Para que la variación de tono sea lo más transparente posible, sitúe este control en el vvalor 1,0.

Ring Mod + Delay

Descripción

Ring Modulator+Mono Delay. Ring Modulator crea tonos por encima y debajo de la señal original de la guitarra.

Parámetros ajustables

L) **FX Wet Out Level (nivel de salida de efecto).** Ajusta la relación de señal procesada/no procesada. Seleccione entre 1,0 para un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 100% (con efecto completo).

✔ También puede utilizarse para este fin uncontrolador continuo MIDI externo. Los menús de control continuo suponen una pulsación adicional de la tecla AMP una vez que los menús del pedal de expresión y la selección del valor son iguales.

1) **Mod Frequency (frecuencia de mod).** Ajusta la frecuencia de Ring Modulator. Seleccione entre 1,0 para conseguir la frecuencia más baja y 10,0 para la más alta. Para que los resultados de este efecto sean óptimos, intente utilizar un pedal de expresión (opcional) para controlar este parámetro, (si desea obtener información detallada sobre cómo conectar un pedal de expresión, consulte "**EE—EXPRESSION PEDAL** " en lapágina 16). Otras condiciones: **La frecuencia de Mod** debe seleccionarse para el parámetro del pedal de expresión de la preconfiguración activa (Utilice la tecla AMP para acceder al menú del pedal de expresión y la DATA WHEEL (rueda de datos) para seleccionar el parámetro de **Frecuencia de Mod**). Es necesario tener conectado un pedal de expresión analógico en el conector **EXP PEDAL** y seleccionar **Ring Mod+Delay** como efecto activo.

2) **Delay Out Level (nivel de salida de delay).** Ajusta la relación procesada/ no procesada del efecto delay. Seleccione entre 1,0 para un 0% de procesamiento (sin efecto) y 10,0 para una mezcla del 50%.

3) **Delay Time (tiempo de delay) (ms).** Intervalo: de 30 a 1450 milisegundos. Ajusta el intervalo de tiempo entre las repeticiones retardadas. El aumento del cambio incrementará gradualmente de 1 milisegundo, como intervalo de delay más corto, hasta 10 milisegundos, como intervalo de delay más largo. Recuerde que el botón **TAP** siempre puede utilizarse para introducir intervalos de delay por sensibilidad.

4) **Delay Feedback (feedback de delay).** Ajusta el número de repeticiones de delay. Seleccione entre 1,0 para obtener una sola repetición de delay y 10,0 para múltiples repeticiones.

✔ Para utilizar mensajes de controladores continuos de MIDI para cambiar de forma inmediata el tiempo de delay, establezca **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay)** en el valor **Step (instantáneo)**.

5) **Delay Time Change (cambio de tiempo de delay).** Seleccione **Ramp (gradual)** o **Step (instantáneo)**para cambiar la forma en la que el efecto responde a los cambios en el parámetro **Delay Time**. Con **Ramp**, el cambio de tiempo de delay será gradual, con un tono de sonido similar, (audible hasta que se estabilice el tiempo de delay). Con **Step**, el cambio de tiempo de delay será instantáneo con un “silbido digital” audible durante un momento.

6 . MODO **UTILITY**

Existen 13 parámetros de UTILITY (utilidad), a los que se puede acceder a través del Modo UTILIDAD. Nueve de estos parámetros se utilizan en las funciones MIDI y los cuatro restantes para gestionar el sistema del Cyber-Twin. Las funciones de UTILITY presentan una perspectiva muy global y no se ven afectadas por las preconfiguraciones. A continuación se muestran las instrucciones de navegación a través del Modo UTILITY, seguidas de un mapa del Modo UTILITY en las páginas 46 y 47. (Si desea obtener más información sobre los elementos MIDI en este Modo, consulte el capítulo 7, "Implementación MIDI", que comienza en la página 47).

Navegación por el menú UTILITY (utilidad)

✔ **Seleccionar un parámetro para editar** -

- Puse la tecla UTILITY varias veces para avanzar a través de los 13 elementos del menú o
- Mantenga *pulsada* la tecla FX mientras gira la RUEDA DE DATOS en cualquier sentido.

✔ **Ajuste** -

- Gire la RUEDA DE DATOS para ajustar el parámetro seleccionado en el paso anterior.

El mapa de menú UTILIDAD que aparece a continuación le guiará a través del Modo UTILITY. Cada elemento está representado por un par de filas (una sombreada y otra sin sombrear), tal y como se muestra a continuación.

NOMBRE DEL PARÁMETRO	**Descripción, instrucciones de funcionamiento.**
EJEMPLO DE PANTALLA SPDIF Patching C00 Guitar Direct Out	**Lista o intervalo de valores.**

⇳ **Columna 1 —** muestra los 18 parámetros de UTILITY, (consulte el punto "Seleccionar un parámetro para editar" descrito anteriormente).

⇔ **Fila sin sombreado —** muestra el nombre del parámetro seguido de una descripción del mismo.

⇔ **Fila sombreada —** muestra el intervalo de valores del parámetro, (Consulte "Ajuste" mencionado anteriormente).

MODO DEMO **PRIMER ELEMENTO DEL MENÚ**	ON (predeterminado) **–** La tecla SAVE (guardar) activa la demostración en Modo PLAY. OFF – función normal de la tecla SAVE, consulte el siguiente parámetro.
Demo Mode C00 On	**ON ‘ OFF**
PROTECCIÓN DE MEMORIA	OFF (predeterminado) – Función normal de la tecla SAVE (guardar). ON – Desactiva la tecla SAVE.
	OFF ‘ ON
SPDIF PATCHING (CONEXIÓN SPDIF)	Amp Line Out (salida de línea de amplificador) – Señal digital procesada con todos los efectos. Guitar Direct Out (salida directa de guitarra) – Señal digital sin procesar.
SPDIF Patching C00 Amp Line Out	**AMP LINE OUT ‘ GUITAR DIRECT OUT**
NÚMERO DE CONTROLADOR CONTINUO MIDI	11 (predeterminado) – Muchos pedales de expresión con CC MIDI utilizan 11 como valor predeterminado. 1-100 (intervalo) – Seleccione el valor que coincide con el CC del pedal.
	1–100
MIDI RECEIVE CHANNEL (CANAL DE RECEPCIÓN MIDI)	Omni (predeterminado) – Responde a los 16 canales. 1-16 (intervalo) – Responde a un solo canal. OFF – Desactiva el canal de recepción.
	Omni ‘ 1–16 ‘ OFF

CANAL DE TRANSMISIÓN MIDI	OFF (predeterminado) **–** Desactiva el canal de transmisión. 1-16 (intervalo) – Transmite a un solo canal.
MIDI Transmit Ch C00 Off	**1–16 ‘ OFF**
NÚMERO ID EXCLUSIVO DEL SISTEMA MIDI	Omni (predeterminado) – Responde a todas los comandos exclusivos del sistema. 17-32 (intervalo) – Responde sólo a los comando exclusivos del sistema de un ID determinado.
SysEx Device ID C00 Omni	**Omni ‘ 17– 32**
ASIGNACIÓN DE PRECONFIGURACIÓN MIDI	Cualquier MIDI #___ = Cualquier Preconfiguración #___— Redirige todos los valores de selección del programa MIDI a cualquier número de preconfiguración. Utilice los botones FX LEVEL y FX VAL2 para seleccionar los valores (las flechas hacia abajo que aparecen en la pantalla señalan los botones FX).
MIDI#:127 Preset:C84 Map ↓ ↓	**MIDI# 1 – 127 redirigidos a preconfiguración# P00-P84, C00-C84, A00-A34**
ECO DE CONTROL CONTINUO MIDI	OFF (predeterminado) – Impide que el bucle de eco de los datos de control continuo entrantes se mezclen con los datos salientes. ON – Permite que los datos de control continuo hagan eco de forma repetida.
CC Echo In → Out C00 Off	**OFF ‘ ON**
RESTAURACIÓN DE PRECONFIGURACIÓN DE FÁBRICA	**ADVERTENCIA:** ***Al utilizar esta función se borrarán TODAS las preconfiguraciones. (Las preconfiguraciones del* PLAYER'S LOUNGE*) se sustituirán con las preconfiguraciones de* FENDER CUSTOM SHOP**.**
Press TAP key to Restore Fact Presets Press TAP to Verify Fact Preset Restore	**❑ Pulse la tecla TAP para activar esta operación.** **(Pulse la tecla EXIT para cancelarla.)** **❑ Pulse la tecla TAP por *segunda* vez para restablecer todas las preconfiguraciones a las preconfiguraciones de fábrica.**
VOLCADO MIDI - VALORES UTILIDAD	Esta función sirve para volcar todos los valores de los parámetros de UTILIDAD.
Press TAP key to MIDI Dump Utilities	**Pulse la tecla TAP una vez.**
VOLCADO MIDI - CUALQUIER PRECONFIGURACIÓN	Esta función sirve para volcar la preconfiguración seleccionada desde el Cyber-Twin a un dispositivo MIDI. Entre los elementos enviados en el volcado se incluirán todos los valores de los parámetros de dicha preconfiguración.
Press TAP key to MIDI Dump Preset C00	**Seleccione la precofiguración que se va a volcar mediante la RUEDA DE DATOS. Para realizar el volcado, pulse la tecla TAP una vez.**
VOLCADO MIDI - TODAS LAS PRECONFIGURACIONES	Esta función sirve para volcar TODAS las preconfiguraciones desde el Cyber-Twin a un dispositivo MIDI. Entre los elementos enviados en el volcado se incluirán todos los valores de los parámetros de todas las configuraciones.
Press TAP key to MIDI Dump All Preset	**Pulse la tecla TAP una vez.**
Continuación de la columna de la DEMO Mode Menú, página 46.	

7 . Implementación MIDI

Utilice la tecla UTILITY para acceder a los menús que se utilizan en las operaciones descritas a continuación, (*excepto para la primera operación, en la que se usa la tecla TAP*). Utilice la RUEDA DE DATOS para seleccionar los valores de los menúS, (si desea obtener ayuda, consulte “Menú de navegación” en la página 21).

Dispositivo de control continuo MIDI

Asignación de control continuo

Asigne un parámetro del Cyber-Twin para controlarlo mediante un dispositivo MIDI, como un pedal de expresión digital o el software MIDI de un ordenador. La asignación del parámetro se guardará como parte de una preconfiguración, de forma que es posible cambiar las asignaciones a la vez que se cambia de selección de la preconfiguración de diseño de amplificador.

✔ El intervalo de valores de los datos de control continuo del Cyber-Twin es de 0 a 127.

Parámetros asignables[1] — (Para acceder a estos parámetros utilice las teclas AMP • Volumen)

• Ganancia, • Agudos, • Medios, • Graves, • Presencia, • Reverberación, • Volumen Master, • *Nivel FX, • FX value 1, • FX value 2, • FX value 3, • FX value 4*, • *Entrada de Reverberación/Dwell, • Tono de reverberación/ Shape* • Tiempo de reverberación y • Difusión de reverberación.

Valores numéricos del dispositivo de control continuo

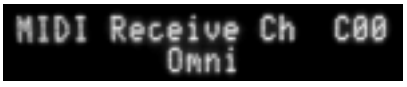
Ajuste el Cyber-Twin para que coincida con el valor del dispositivo de control continuo. El valor predeterminado del Cyber-Twin, es 11, el número utilizado por la mayoría de los fabricantes de pedales MIDI.

✔ El número del dispositivo de control continuo se almacena de forma global en el Cyber-Twin.

Si los números no son iguales, utilice el menú de número de control continuo del Cyber-Twin para seleccionar el número del dispositivo MIDI.
El intervalo es de 1 a 100.

Canales MIDI

Canal de recepción MIDI



Ajuste el canal de recepción MIDI que el Cyber-Twin utiliza para responder a los cambios de programa y a los cambios de control continuo. El intervalo del canal de recepción MIDI es: (1 - 16, Omni, OFF), Omni es el valor predeterminado.

Canal de transmisión MIDI

Ajuste el canal MIDI que el Cyber-Twin utiliza para transmitir cambios de los programas y cambios de control continuo. Las opciones del canal de transmisión MIDI son: (de 1 a 16, OFF), OFF es el valor predeterminado.

1. Los parámetros en *cursiva* cambian de forma dinámica cuando el tipo de reverberación o efecto está activo.

Cambios de programas y controles continuos

Es posible grabar los movimientos de los botones (como datos de control continuo), y luego reproducirlos en las secuencias de rendimiento. Al seleccionar un canal de transmisión MIDI (1-16), se transmitirán los siguientes parámetros (intervalo 0 -127):

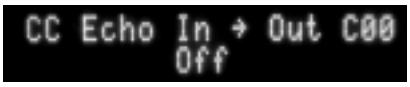
parámetro	Nº de CC	parámetro	Nº de CC
Gain (ganancia)	102	FX Level (nivel FX)	110
Volume	103	FX Val 1	111
Treble (agudos)	104	FX Val 2	112
Middle (medios)	105	FX Val 3	113
Bass (graves)	106	FX Val 4	114
Presence (presencia)	107	Reverb In [Dwell] (entrada reverberación)	115
Reverb (reverberación)	108	Reverb Tone [Shape] (tono de reverberación)	116
Master	109	Reverb Time (tiempo de reverberación)	117
		Reverb Diffusion (difusión de reverberación)	118

El Cyber-Twin también transmite los cambios de programas. La siguiente tabla muestra el banco asociado a cada grupo de preconfiguraciones.

- FENDER CUSTOM SHOP Banco #01: C00 – C84
- PLAYER'S LOUNGE Banco #02: P00 – P84
- YOUR AMP COLLECTION Banco #03: A00 – A34

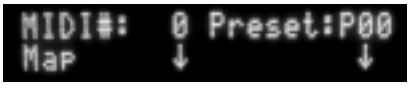
✔ Las pantallas de ejemplo muestran los Valores predeterminados.

Eco de control continuo



Cuando está activado, la información de control continuo recibida se devuelve (hace eco) al conector MIDI de salida. Si se desactiva, sólo se enviará la información de control continuo nueva que se transmita al girar un botón o al realizar alguna operación con el pedal de expresión analógico. Esta característica sirve de gran ayuda al grabar las secuencias de control continuo.

Asignación preconfiguración MIDI



Cualquier cambio de un programa MIDI que se encuentre en el Banco #00 puede asignarse a una preconfiguración del Cyber-Twin. Para seleccionar los valores de este menú se utilizan dos de los botones FX. El botón FX LEVEL selecciona los números (de o a 127) de cambio del programa MIDI y el botón FX VAL2 la configuración que se va controlar. *Sólo los cambios de programas MIDI del banco #00 tendrán acceso a la asignación de preconfiguración MIDI.*

Funciones exclusivas del sistema

✔ Consulte el Apéndice 3 de la página 53, formato de mensajes exclusivos del sistema.

PARA TODAS LAS OPERACIONES DE ESTA PÁGINA:
Para recibir información exclusiva del sistema, el ID del dispositivo debe definirse en cada Cyber-Twin como* Omni*, o con el mismo* número de ID utilizado al enviar un mensaje determinado. *Las opciones del ID del dispositivo exclusivo del sistema son: (17 -32, Omni), Omni es el valor predeterminado.

ID de dispositivo exclusivo del sistema

Vincula el ID de dispositivo de sistema con los mensajes exclusivos del sistema (Carga de utilidades, carga de preconfiguración y todos los mensajes de carga del Player's Lounge procedentes de dispositivos externos). Esto permite realizar transferencias en red a subconjuntos exclusivos del Cyber-Twin, independientemente de los valores de los Canales MIDI.

Utilidades de Volcado[1]

Realiza volcados de los valores de utilidad del Cyber-Twin: Modo DEMO, Protección de memoria, Conexión SPDIF, Número de control continuo, Canales de recepción/transmisión MIDI, ID exclusivo del sistema y Mapa MIDI.

Volcado de cualquier preconfiguración

Realiza el volcado de una preconfiguración seleccionada. La opción predeterminada es la preconfiguración en uso. Seleccione cualquier otra preconfiguración con la ayuda de la RUEDA DE DATOS cuando el menú Volcado de cualquier preconfiguración esté activo (izquierda). Entre los elementos enviados en el volcado se incluirán todos los parámetros de la preconfiguración seleccionada.

✔ Cuando seleccione una preconfiguración en este menú, modificará el sonido procedente del amplificador.

Cuando la información "Cualquier Preconfiguración" se envíe de vuelta al amplificador, puede seleccionar cualquier ubicación en THE PLAYER'S LOUNGE para guardarla.

Volcado de todas las preconfiguraciones

Realiza un volcado de TODAS las preconfiguraciones del Cyber-Twin. Entre los elementos enviados en el volcado se incluirán todos los parámetros de todas las configuraciones.

Sólo las preconfiguraciones de THE PLAYER'S LOUNGE volverán a cargarse en el Cyber-Twin. Se cargarán en las ubicaciones originales.

1. *Volcar* es "Transferir a un dispositivo de almacenamiento MID adecuado".

APÉNDICES

Apéndice 1

CUADRO DE IMPLEMENTACIÓN MIDI 52

Apéndice 2

CAMBIOS DE PROGRAMA MIDI. 53

Apéndice 3

MENSAJES EXCLUSIVOS DEL SISTEMA 54

Apéndice 4

FORMATO DE TRANSMISIÓN DE DATOS 55

Apéndice 5

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 59

Apéndice 6

ESPECIFICACIONES 60

Apéndice 1

CUADRO DE IMPLEMENTACIÓN MIDI

Números		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Canal Básico	Canal Predeterminado	X 1-16	1-16 1-16	Memorizado
Modo	Predeterminado Mensajes Modificado	X X	Modo 2, Modo 4 Modo 2, Modo 4 X	Memorizado
Nota Número	 Sonoridad real	X	X	
Velocidad	Nota ON Nota OFF	X	X	
After Touch	canal tecla	X X	X X	
Inflexión del tono		X	X	
Cambio de control		O	O	Nº controles continuos asignables son: 1-100
Cambio de Programa	 Nº real	O	O	Asignado internamente
Exclusivo del sistema		O	O	Consulte el Apéndice
Común del Sistema	Song Pos Song Sel Tune	X X X	X X X	
Tiempo real de sistema	Comandos de reloj	X X	X X	
Aux OFF Mensajes	Local ON Tod notas OFF Active Sense Reset GM ON	X X X X X	X X X X X	

Notas:	O: Sí X: No	Modo 1: OMNI ON, POLY Modo 2: OMNI ON, POLY Modo 3: OMNI OFF, POLY Modo 4: OMNI OFF, MONO

Apéndice 2

CAMBIOS DE PROGRAMA MIDI

El Cyber-Twin responderá a los cambios de programa MIDI siempre que el canal MIDI se encuentre en el valor Omni o en el mismo canal MIDI que el controlador MIDI. Los cambios de programas MIDI permiten seleccionar cualquier preconfiguración de estos bancos:

■ MIDI MAP, ■ FENDER CUSTOM SHOP, ■ PLAYER'S LOUNGE, ■ YOUR AMP COLLECTION

Observe que el Cyber-Twin sigue la convención MIDI numérica comenzando por el cero (0), por ejemplo, "banco # 1 MIDI, programa MIDI # 6 equivale a la preconfiguración de FENDER CUSTOM SHOP C06 en vez de a la preconfiguración C07.

Los cambios de banco utilizan este formato: B**n** 00 00 32 **bb** Cn **pp**

n = canal MIDI, **bb** = número de banco, **pp** = preconfiguración MIDI #

- Banco #00 Mapa MIDI
- Banco #01 Valores predefinidos de FENDER CUSTOM SHOP
- Banco #02 Valores predefinidos de PLAYER'S LOUNGE
- Banco #03 Valores predefinidos de YOUR AMP COLLECTION

El Cyber-Twin guarda el número de banco en uso, y sólo es necesario enviar un mensaje de cambio de banco para cambiar los bancos de las preconfiguraciones.

Para acceder al **Tuner** (afinador) es necesario utilizar el número de cambio de programa MIDI 127, dentro de los bancos 01-03.

Controladores continuos MIDI

La tabla que aparece a continuación muestra una lista de los números de control continuo a los que cada parámetro responderá de forma automática:

Nº de CC	Parámetro	Intervalo de valores[1]
07	Volumen Master	(0 - 127)
32	LSB de cambios de banco	(0 - 127)
85	Effects/Reverb Bypass	OFF (0=63), ON (64-127)
96	Aumento de datos[2]	(Relacionado con la RUEDA DE DATOS)
97	Disminución de datos[2]	(Relacionado con la RUEDA DE DATOS)
102	Gain (ganancia)	(0 - 127)
103	Volume	(0 - 127)
104	Treble (agudos)	(0 - 127)
105	Middle (medios)	(0 - 127)
106	Bass (graves)	(0 - 127)
107	Presence (presencia)	(0 - 127)
108	Reverb (reverberación)	(0 - 127)
109	Volumen Master	(0 - 127)
110	FX Level (nivel FX)	(0 - 127)
111	FX Val 1	(0 - 127)
112	FX Val 2	(0 - 127)
113	FX Val 3	(0 - 127)
114	FX Val 4	(0 - 127)
115	Reverb In [Dwell] (entrada reverberación)	(0 - 127)
116	Reverb Tone [Shape] (tono de reverberación)	(0 - 127)
117	Reverb Time (tiempo de reverberación)	(0 - 127)
118	Reverb Diffusion (difusión de reverberación)	(0 - 127)
119	Tap	

Notas de la tabla:

[1]La resolución del controlador continuo es de 0 a 127 en el Cyber-Twin (no aceptan números decimales, 16,384)

[2]El aumento/disminución de datos hará que hará que la RUEDA DE DATOS varíe de 1a -1

Apéndice 3

MENSAJES EXCLUSIVOS DEL SISTEMA

Nota: Todos los valores de los datos exclusivos del sistema se muestran de forma hexadecimal, seguidos de una H como aclaración.

Encabezado exclusivo del sistema

Valor	Descripción
F0H	Start of System Exclusive Message (comienzo del mensaje exclusivo del sistema)
08H	Fender's Manufacturer ID (ID del fabricante de Fender)
nnH	nn = Device ID (minus one) (ID de dispositivo (menos uno))
11H	Amp ID number 11H (número de ID de amplificador 11H). La cantidad superior representa el Cyber-Twin y la superior la versión del software
ffH	Function ID number (número de ID de función). Para ver los valores, consulte la tabla de la derecha.>
F7H	End of System Exclusive Message (fin del mensaje exclusivo del sistema)

Número de ID de función	Descripción
01H	Mensajes de utilidades
02H	Mensaje de una preconfiguración
03H	Mensaje de todas las preconfiguraciones

Paquete de datos exclusivos del sistema

Valor	Descripción
F0H	Start of System Exclusive Message (comienzo del mensaje exclusivo del sistema)
08H	Fender's Manufacturer ID (ID de fabricante Fender)
nnH	nn = Device ID (minus one) (ID de dispositivo (menos uno))
11H	Amp ID number 11H (número de ID de amplificador 11H). La cantidad superior representa el Cyber-Twin y la superior la versión del software
ffH	Function ID number (número de ID de función). Consulte la lista de valores.
PnH	Packet Number (número de paquete)
Data	Data byte (bytes de datos): Los bytes de datos se han formateado según la Especificación MIDI 1,0
CBH	Checksum byte used for error checking (byte de suma de comprobación utilizados para comprobación de error)
F7H	End of System Exclusive Message (fin del mensaje exclusivo del sistema)

Fin exclusivo del sistema del mensaje de archivo

Valor	Descripción
F0H	Start of System Exclusive Message (comienzo del mensaje exclusivo del sistema)
08H	Fender's Manufacturer ID (ID de fabricante Fender)
nnH	nn = Device ID (minus one) (ID de dispositivo (menos uno))
11H	Amp ID number 11H (número de ID de amplificador 11H): La cantidad superior representa el Cyber-Twin y la superior la versión del software
ffH	Function ID number (número de ID de función). Consulte la lista de valores
7BH	End of System Exclusive File Byte (fin de byte de archivo exclusivo del sistema)
F7H	End of System Exclusive Message (fin del mensaje exclusivo del sistema)

Apéndice 4

FORMATO DE TRANSMISIÓN DE DATOS

Siguiendo las directrices de la Especificación MIDI, los datos se transmiten de la siguiente manera: Primero se envía el Encabezado exclusivo del sistema. El amplificador espera 200 ms para buscar una confirmación de enlace. Si no se recibe la confirmación de enlace el amplificador transmite el primer paquete de datos. La transmisión continúa hasta que se ha enviado toda la información. Después del último paquete de datos se envía el mensaje Fin de archivo. Para que funcione la confirmación de enlace, el ID de dispositivo deber ser igual que el del amplificador. El amplificador responderá a los siguientes mensajes de confirmación de enlace:

Valor	Descripción
F0H	Start of System Exclusive Message (comienzo del mensaje exclusivo del sistema)
7EH	Universal Message (mensaje universal)
nnH	nn = Device ID (minus one) (ID de dispositivo (menos uno))
hdH	Hand Shake ID (ID de confirmación de enlace)
ppH	Packet Number (número de paquete)
F7H	End of System Exclusive Message (fin del mensaje exclusivo del sistema)

Hand Shake ID (ID de confirmación de enlace)	Descripción
7CH	Wait (esperar)
7DH	Cancel (cancelar)
7EH	Not Acknowledge (sin reconocer)
7FH	Acknowledge (reconocer)

Utilice los siguientes mensajes exclusivos del sistema para editar otros parámetros de preconfiguraciones.

ID de edición de parámetro	Descripción
F0H	Start of System Exclusive Message (comienzo del mensaje exclusivo del sistema)
08H	Fender's Manufacturer ID (ID de fabricante Fender)
nnH	nn = Device ID (minus one) (ID de dispositivo (menos uno))
11H	Amp ID number 11H (número de ID de amplificador 11H). La cantidad superior representa el Cyber-Twin y la superior la versión del software
05H	Message ID number for additional parameter controls (número de ID de mensaje para controles de parámetros adicionales)
ddH	Parameter ID Number (número de ID de parámetro). (Consulte la lista que aparece a continuación)
vvH	Value for the parameter you wish to edit (valor del parámetro que desea editar). (Consulte la lista que aparece a continuación)
7BH	End of System Exclusive File Byte (fin de byte de archivo exclusivo del sistema)
F7H	End of System Exclusive Message (fin del mensaje exclusivo del sistema)

Parameter ID (ID de parámetro)	Parámetro Número de ID (ddH)	Valor (HEX) (vvH)
Tone Stack Type (tipo de Tone Stack)	00H	00H = Tweed
		01H = Blackface
		02H = British
		03H = Modern
Tone Stack Position (posición de Tone Stack)	01H	00H = Pre-Distortion
		01H = Post-Distortion
Drive Circuitry (circuito de conducción)	02H	00H = Blackface Tube1
		01H = Blackface Tube2
		02H = Blackface Tube3
		03H = Tweed Tube1
		04H = Tweed Tube2
		05H = Tweed Tube3
		06H = Hot Rod Tube1
		07H = Hot Rod Tube2
		08H = Hot Rod Tube3
		09H = HMB Tube1

		0AH = HMB Tube2
		0BH = HMB Tube3
		0CH = Dyna Touch 1
		0DH = Dyna Touch 2
		0EH = Dyna Touch 3
		0FH = Dyna Touch 4
Effects Type Selection (selección de tipo de efectos)	03H	00H = None (ninguno)
		01H = Mono Delay
		02H = Dotted 8/16 Delay
		03H = One-E-Da Delay
		04H = Ping Pong Delay
		05H = Swing Tap Delay
		06H = Tape Echo
		07H = Stereo Tape Echo
		08H = Stereo Flam Delay
		09H = Ducking Delay
		0AH = Backwards Delay
		0BH = Tremolo
		0CH = Amp Tremolo
		0DH = Auto Pan
		0EH = Phaser
		0FH = Vibratone
		10H = Pedal Wah
		11H = Touch Wah
		12H = Sine Chorus
		13H = Triangle Chorus
		14H = Sine Flange
		15H = Triangle Flange
		16H = Delay+Chorus
		17H = Delay+Flange
		18H = Delay+Phaser
		19H = Auto Swell +Chorus
		1AH = Ultra-Clean+Chorus
		1BH = Pitch Shift
		1CH = Ring Mod+Delay
Reverb Type Selection (selección de tipo de reverberación)	04H	00H = Small Room
		01H = Large Room
		02H = Small Hall
		03H = Large Hall
		04H = Arena
		05H = Small Plate
		06H = Large Plate
		07H = Blackface Reverb
		08H = Gated Reverb
		09H = Small Ambience
		0AH = Fender Reverb
Timbre Selection (selección de timbre)	05H	00H = None (ninguno)
		01H = Full Body
		02H = Razor's Edge
		03H = Bright & Light
		04H = Bass Booster
Speaker Phase Selection (selección de fase de altavoz)	06H	00H = Standard Polarity (polaridad estándar)
		01H = Reverse Polarity (polaridad inversa)
		02H = Left Rev Polarity (polaridad inversa en altavoz izquierdo)
		03H = Right Rev Polarity (polaridad inversa en altavoz derecho)
Compressor Selection (selección de compresor)	07H	00H = OFF
		01H = Low (bajo)
		02H = Medium (medio)

		03H = High (alto)
		04H = Even Higher (muy alto)
Noise Gate Depth Selection (selección de profundidad de puerta de ruido)	08H	0 – 127(00H-7FH)
Noise Gate Threshold Selection (selección de umbral de puerta de ruido)	09H	00H = Low (bajo)
		01H = Medium (medio)
		02H = High (alto)
Expression Pedal Assignment Selection (selección de asignación de pedal de expresión)	0AH	00H = Volume (volumen)
		01H = Gain (ganancia)
		02H = Treble (agudos)
		03H = Middle (medios)
		04H = Bass (graves)
		05H = Presence (presencia)
		06H = Reverb (reverberación)
		07H = Effects Level (nivel de efectos)
		08H = Effects Val 1
		09H = Effects Val 2
		0AH = Effects Val 3
		0BH = Effects Val 4
		0CH = Master Volume (volumen master)
		0DH = Reverb Input (entrada reverberación)
		0EH = Reverb Tone (tono reverberación)
		0FH = Reverb Time (tiempo reverberación)
		10H = Reverb Diffusion (difusión reverberación)
Continuous controller Assignment Selection (selección de asignación de control continuo)	0BH	Igual que el pedal de expresión
Effects/Reverb Bypass Selection (selección de Efectos/Reverb Bypass)	0CH	00H = FX Input (entrada FX)
		01H = Reverb Input (entrada reverberación)
		02H = FX Output (salida FX)
		03H = Reverb Output (salida reverberación)
		04H = FX & Reverb Input (entrada reverb y FX)
		05H = FX In & Reverb Out (salida reverb y entrada FX)
		06H = FX Out & Reverb In (entrada reverb y salida FX)
		07H = FX & Reverb Out (salida reverb y FX)
		08H = Vibro Fast/Slow

El siguiente grupo de mensajes se aplica para iniciar los volcados MIDI.

ID de edición de parámetro	**Descripción**
F0H	Start of System Exclusive Message (comienzo del mensaje exclusivo del sistema)
08H	Fender's Manufacturer ID (ID de fabricante Fender)
nnH	nn = Device ID (minus one) (ID de dispositivo (menos uno))
11H	Amp ID number 11H (número de ID de amplificador 11H). La cantidad superior representa el Cyber-Twin y la superior la versión del software
04H	Message ID number for additional parameter controls (número de ID de mensaje para controles de parámetros adicionales)
22H	ID number indicating requesting a MIDI Dump (número de ID que indica una petición de Volcado MIDI)
00H	Unused data byte (Byte de datos sin utilizar)
00H	Unused data byte (Byte de datos sin utilizar)
00H	Unused data byte (Byte de datos sin utilizar)
ddH	Dump ID byte (byte de ID de volcado) Consulte los valores en la tabla. \/
7BH	End of System Exclusive File Byte (fin de byte de archivo exclusivo del sistema)
F7H	End of System Exclusive Message (fin del mensaje exclusivo del sistema)

ID de vaciado	Descripción
01H	Transmit the Utilities (transmitir las utilidades)
02H	Transmit the Selected Preset (transmitir la preconfiguración seleccionada)
03H	Transmit all the Presets (transmitir todas las preconfiguraciones)

Apéndice 5

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

No se oye ningún sonido procedente de la unidad…

Ajuste los controles MASTER VOLUME (volumen master), TRIM, GAIN (ganancia), VOLUME (volumen), TREBLE (agudos), MIDDLE (medios), BASS (graves) y TODOS los correspondientes al volumen de la guitarra por encima del mínimo.

¿Se encuentra conectado algún elemento al conector HEADPHONE (auriculares)? Desconéctelo.

¿Se encuentra el Modo TUNER (afinador) activado? Pulse EXIT.

No es posible GUARDAR una preconfiguración…

¿Se encuentra la función Memory Protection (protección de memoria) activada (Acceso mediante la tecla UTILITY)? Desactívela.

¿Se encuentra el modo DEMO activado (Acceso mediante la tecla UTILITY)? Desactívelo.

Los sonidos nítidos suenan distorsionados…

¿El indicador LED rojo se encuentra constantemente encendido durante la reproducción? Desactive el control Trim.

¿Se encuentra algún dispositivo saturado por un bucle de efectos? Ajústelo.

Los 3 botones de FX no realizan ninguna función...

¿Aparece “None” (ninguno) en pantalla al pulsar la tecla FX? Gire la RUEDA DE DATOS en la pantalla “None” (ninguno) para seleccionar un efecto.

¿Se encuentra activado el conmutador FX/Reverb Bypass (conmutador de pedal de un botón)?

El conmutador de pedal de cuatro botones no funciona...

Asegúrese de que se encuentre conectado a un conector de conmutador de pedal y no a un conector MIDI.

En la pantalla aparece un mensaje de error...

Anote el mensaje tal y como aparece en pantalla y comuníquelo al servicio técnico local de Fender encargado de efectuar las reparaciones.

La unidad no responde a ningún mensaje de cambio de un programa MIDI procedente de dispositivos externos...

Asegúrese de que el canal de recepción MIDI se encuentre correctamente definido.

Asegúrese de que los cables MIDI se encuentren conectados correctamente.

La unidad no responde a ningún mensaje de control continuo MIDI procedente de dispositivos externos...

Asegúrese de que el canal de recepción MIDI se encuentre correctamente definido.

Asegúrese de que los números del controlador continuo coinciden con el valor establecido en el menú UTILITY o se trata de uno de los números predefinidos que se muestran en los apéndices.

Asegúrese de que los cables MIDI se encuentren conectados correctamente.

La unidad no responde a ninguna información exclusiva del sistema procedente de dispositivos externos...

Asegúrese de que el ID de dispositivo exclusivo de sistema se encuentre correctamente definido.

Asegúrese de que los cables MIDI se encuentren conectados correctamente.

- ✔ Para encontrar recursos MIDI en línea, visite la página **www.midi.org**
- ✔ Si, después de haber realizado las operaciones anteriores, persiste algún problema, póngase en contacto con un Centro de servicio de Fender autorizado o visite las páginas:

www.fender.com
y **www.mrgearhead.net**

Apéndice 6

ESPECIFICACIONES DE CYBER-TWIN

TIPO:	PR 393	
NÚMEROS DE PIEZA:	022-9000-000 (120V, 60Hz) EE.UU. 022-9040-000 (230V, 50Hz) RU 022-9070-000 (100V, 50/60Hz) Japón	022-9030-000 (240V, 50Hz) Aust 022-9060-000 (230V, 50Hz) Europa
REQUISITOS DE CORRIENTE:	360W	
POTENCIA DE SALIDA:	65W por canal (130W total) a 5% THD	
IMPEDANCIA DE CARGA NOMINAL:	8 ohmios por canal	
SENSIBILIDAD:	ajustable a través del control TRIM	
IMPEDANCIA DE ENTRADA DEL PREAMPLIFICADOR:	900k ohmios	
BUCLE DE EFECTOS	(envío en mono, regreso en estéreo)	
NIVEL NOMINAL:	-10dBv / +4dBu conmutable	
IMPEDANCIA DE SALIDA:	220 ohmios, balance de impedancia	
IMPEDANCIA DE ENTRADA:	20k ohmios como mínimo, con balance	
CONECTOR DE SALIDA SPDIF:	conector RCA, estéreo digital	
CONECTORES DE SALIDA XLR	(estéreo/mono, conmutable)	
NIVEL NOMINAL:	0dBv	
IMPEDANCIA DE SALIDA:	300 ohmios, balance de impedancia	
COMPLEMENTO DE TUBOS:	tubos de surco, dos (2) x 12AX7WA	
COMPLEMENTO DE ALTAVOZ:	Celestion, Dos (2) x G12T-100 (12 pulgadas, 8 ohmios)	
FUSIBLES **PRIMARIOS:**	F4A 125V para unidades de 100V y 120V, F2A 250V para unidades de 230V y 240V	
SECUNDARIOS:	suministro digital: F2A suministro analógico: Dos (2) x T1A	
CONMUTADOR DE PEDAl **DE CUATRO BOTONES:**	Acceso rápido a las principales funciones de recuperación, cable DIN de 5 clavijas (tipo MIDI)	
DE UN BOTÓN:	selección de velocidad de rotor Vibratone y Reverb/Effects Bypass (Reverb/Efectos Bypass) tipo estándar de alternancia de un botón P/N 099-4055-000 ó 00-57172-000	
CONECTOR DE PEDAL DE EXPRESIÓN:	analógico de 1/4 pulgadas (Punta, Común), compatible con cualquier pasiva pedal de volumen, 10k a 250k ohmios, (la reducción de audio ideal es 20k 25%)	
CONECTOR REVERB/FX BYPASS:	1/4 pulgadas para conectarse al conmutador de pedal de un botón que se incluye	
CONECTORES MIDI:	entrada, salida e intermedio	
CONECTOR DE AURICULARES:	estéreo de 1/4 pulgadas	
DIMENSIONES **ALTO:**	18 9/32 pulgadas	(46,4 cm)
ANCHO:	26 1/8 pulgadas	(66,4 cm)
FONDO:	12 1/8 pulgadas	(30,8 cm)
PESO:	55 libras	(25 kg)

Las especificaciones del producto están sujetas a cambios sin previo aviso.

N/P del Manual de instrucciones: EE.UU 056487 revA, Europa 057077 revA, Japón 057078 revA